Popsoft

半月刊

2005年 总第193期

大众软件®



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

08

xy2.163.com

大话西游II ONLINE

爱你不需要理由

在这里，与你共同演绎
“一万年”的情怀！

看杂志 得惊喜

为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！

http://nie.163.com/88

只需登录以上网址并输入验证码：029，您将有机会得到意外惊喜哦！



免费赠送新浪
iGame储值卡一张
（六种图案随机）



ISSN 1007-0060

網易 NetEase
www·163·com



网易互动娱乐

广州网易互动娱乐有限公司

地址：广州市环市东路362-366号好世界广场[illegible]楼 传真：020-85546362 商务电话：020-85525859
销售热线：020-8[illegible]53771 广告联系：020-83[illegible]163-6010 二级运营商合作：020-85525753
客服电话：020-855[illegible] 客服[illegible]：gm01a@service.netease.com



绝代双骄Online喜获2005年度
「GAME STAR」游戏之星
颁奖典礼年度大赏
等8大奖项



绝代携奖而来
即将火爆公测

新绝代雙驕 Online
古龙原著改编
tth.gameflier.com.cn

绝代劲爆 内测期险被挤爆服务器
绝代受宠 数以万计玩家热情登陆
绝代大奖 权威游戏网站专业肯定
绝代公测 激情再现万人空巷传说

tth.gameflier.com.cn

北京华录电子出版有限公司 宇峻奥汀 上海悠游网软件科技有限公司 游戏新干线科技(北京)有限公司 智冠电子(北京)有限公司

www.kingsoft.com

幻想春秋 ONLINE

超级网游

Q公园

cq.kingsoft.com
立即免费体验

火爆内测中

万众期待
万人搞怪

集生活、任务、休闲、交友、战斗为一体的爆强Q版超级网游

生活搞怪



…鸡、耕田、挤牛奶……65种生活技能

绿色任务



365个成语故事，1000个任务链，65536个任务奖励

娱乐休闲



梦想小屋DIY，桌椅板凳随意摆，花草树木任你栽

惬意交友



变声语聊谈理想，呼朋唤友"斗地主"

即时战斗



四个种族，完美配合；动作效果，华丽可爱

幻想春秋详情请登录 cq.kingsoft.com

金山游戏购卡充值请登录:Pay.kingsoft.com/buy/

…神榜免费体验请登录 fs.kingsoft.com

《剑网——山河社稷》全新资料片震撼登场！详情请登录jx.kingsoft.com

…海金山软件股份有限公司　北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488
…真:010-82325655　网址:www.kingsoft.com　北京金山数字娱乐公司　客户服务热线:010-82331816　经销商订货热线:010-82325225/82325755
…EM业务热线:010-82334488-5121　集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9605信箱(100086)
…上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误，公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利，市场促销活动的解释权归金山公司。

KINGSOFT®
北京金山软件有限公司

亚丁

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

闪耀登场

技嘉光存储产品


CD-ROM


DVD-ROM


COMBO


DVD-Dual

CD-Read:	48X(CD-ROM/CD-R)	DVD-Read:	16X(DVD-ROM)
	32X(CD-RW)	Write:	16X(DVD+R)
Write:	48X(CD-R)		16X(DVD-R)
	24X(CD-RW)		8X(DVD+RW)
			4X(DVD-RW)
			4X(DVD+R DL)

WWW.GIGABYTE.COM.CN

领先一大步 开创实时升级 主动防毒新时代

步步领先的互联网全天候反病毒系统

金山毒霸2005

Kingsoft Antivirus Universal Edition

单机版、网络版同时发布
金山毒霸＋金山网镖＋木马专杀



详情登陆 db.kingsoft.com

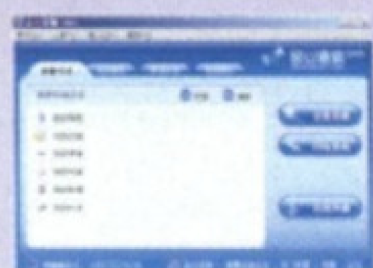
2大推荐功能

主动实时升级

无需用户做任何操作，当有最新的病毒库或者功能出现时，金山毒霸可将此更新自动下载安装。此功能保证您在任何时刻都可以获得与全球同步的最新病毒库，防止被新病毒破坏感染，即使面对冲击波这样快速传播的病毒，金山毒霸2005也能极大程度的遏制病毒入侵用户计算机。

抢先启动防毒系统

防毒胜于杀毒，金山毒霸可以在系统完全启动之前抢先运行，从根本上保证拦截查杀可自动运行的病毒。抢先式防毒让您的安全更早一步。


金山毒霸2005界面


金山网镖2005界面


金山木马专杀2005界面

3大经典功能

主动漏洞修复：
可扫描操作系统及各种应用软件的漏洞，当新的安全漏洞出现时，金山毒霸会下载漏洞信息和补丁，经扫描程序检查后自动帮助用户修补。此功能可确保用户的操作系统随时保持最安全状态，避免利用该漏洞的病毒侵入系统。另外还会扫描系统中存在的诸如简单密码、完全共享文件夹等安全隐患。

木马防火墙：
通过多种技术，实现对木马进程的查杀。系统中一旦有木马、黑客或间谍程序访问网络，会及时拦截该程序对外的通信访问，然后对内存中的进程进行自动查杀，有效保护信息安全。

跟踪式反间谍：
采用网络程序校验策略。除了传统反黑、查杀木马等功能，同时对应用程序进行跟踪监控。除了防火墙必备的当不明程序试图访问网络时将会提示用户是否允许该操作外，即使已经允许的程序的大小、内容、版本发生变化，系统将会以特别的强力提醒询问用户。阻止病毒、木马、恶意程序借安全程序的外壳访问网络。

11大基本功能

- 全面病毒查杀
- 整体实时监控
- 重要隐私保护
- 抢先检测网页代码
- 全新垃圾邮件监控
- DIY应急盘
- 全面安全防护
- 全面木马查杀
- 进程及启动项管理
- 系统环境修复
- 可疑文件扫描



封神榜首部资料片《天若有情》四月震撼登场！
你把“情”字写在哪里？
详情请登陆：fs.kingsoft.com



超级网游Q公园
5月即将公测敬请关注
详情请登陆：cq.kingsoft.com

北京金山软件有限公司　联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层　邮编:100083　总机:010-82334488　传真:010-82325655
网址:www.kingsoft.com　北京金山数字娱乐公司　客户服务热线:010-82331816　经销商订货热线:010-82325225/82325755　增值合作热线:010-82334488-5117
集团购买热线:010-82325757　技术支持网址support.kingsoft.com　邮购地址:北京市9605信箱（100086）　以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误。公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利，市场促销活动的解释权归金山公司。

KINGSOFT
北京金山软件有限公司


KOK2.AIJOY.COM

萬王之王 2
KING of KINGS

3D奇幻MMORPG

coming soon … …

KOK2.AIJOY.COM

雷爵出品，经典之作。

2005年
极具内涵的国产颠峰之作！

等待总会有美丽！

命运之轮再度转动　残留的回忆成为历史

新的纪元再度降临　未灭的星光成为火焰

因命运而战斗　　因命运而厮杀

举起手中的长剑　　用热血塑造万王不灭的传说

冲破未知的封印　　用生命续写王者不朽的史诗



亚洲互动
ASIA INTERACTIVE
（运　营）

LAGER
雷爵資訊股份有限公司
Lager Interactive Inc.
（研　发）

地址：北京市朝阳区八里庄西里100号 住邦2000 B座 1608室

电话：010-85865570/71/72　传真：010-85865578　邮编：100025

北京2008年奥运会合作伙伴
OFFICIAL PARTNER OF THE BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES

CNC
中国网通



我想要一个聊友

宽带，让全世界爱聊天的人都来到你面前——CNC MAX，中国网通全新个人宽带品牌，以神奇的宽带力量，为你带来无限资源。想象力的边界，就是宽带的世界，CNC MAX，宽带我世界。

客服热线:10060 www.chinanetcom.com.cn



CNC MAX

宽 带 我 世 界

下期预报

实用软件：锦上添花——插件大检阅
数字码头：PSP花样大全
硬件评析：七十二变——彻底玩转XBOX
攻城略地：战火兄弟连
极限竞技：北京烽烟——WEG2005总决赛纪实

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 安昌健 何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭郜 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年04月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

© 2005 Chinese Language Version by Shanghai Everstar Online Entertainment Co. Ltd.
© 2005 T3 Entertainment Co., Ltd. All rights reserved.





即将公测！

欢迎访问官方网站：
ddr.9you.com

劲舞时尚，炫动无限！

COMING SOON ...









游戏时尚 尽在久游

地址：上海市西藏中路18号 港陆广场6楼 (200001) | 电话：021-63517280 |
传真：021-63517252 | 客服电话：021-63601518 | 商务合作邮箱：market@staff.9you.com



欲知游戏、产品及活动详情，请上网查询：
www.7hero.com.cn
公司地址：深圳市振华西路田面工业大厦A座5层
客服电话：0755-83226060
客服邮箱：service@powerleader.com.cn

CONTENTS 目录

2005年第08期 总第193期

海盗王
King of Pirate Online
www.hdwonline.com







扬帆出海吧！
选择你们的命运吧！

大海盗时代来临！







上海嘉思华数字娱乐有限公司
Cathyway Digital Entertainment Limited

10年 200期

大众软件十年

第十届“大众软件奖”暨《大众软件》第三届（2005年度）读者调查活动正式启动。

2005年，在《大众软件》创刊十周年来临之际，活动规模将超过往届，奖品金额将达到50万元。

参加方式：

在参考以往“大众软件奖”和读者调查活动经验的基础之上，我们扩大了“大众软件奖”获奖者的范围。这一次，凡是参与《大众软件》十周年活动的读者都有获得“大众软件奖”的机会。每一项活动只限一人一次参加，参加者只要根据活动要求留下尽可能详细的个人资料（包括姓名、身份证号码、通信地址、电话、E-mail等），就会得到一个我们通过E-mail发过去的抽奖号码。没有E-mail的读者我们将用平信方式寄出抽奖号码。读者如果参加多项活动，将会得到多个抽奖号码，那么赢取大奖的机会就更大了！

《大众软件》十周年活动包括：

寻找大软同路人活动（2005年第01期刊登活动启事）
200期大软完全收藏者征集活动（2005年第08期刊登活动启事）
游戏文物征集活动（2005年第09期刊登活动启事）
第三届读者调查活动（2005年第10、11期刊登调查问卷）

所有标识有“大众软件10年”的活动都属于《大众软件》十周年活动的内容。

其中，第三届读者调查活动是最重要的一个活动。读者提名将在第10期杂志中刊出。本届读者调查问卷回函仍然设立信件回函和网络回函两部分。网络参与调查者填写完调查问卷后，会立刻收到抽奖号码。信件回函者可在调查答卷（读者咨询卡）上留下E-mail或者通信地址，我们将把抽奖号码用你指定的方式送到你手中。

我们将从发布的所有抽奖号码中抽取“大众软件奖”各个奖项的获取者。

我们还将在2005年08月《大众软件》十周年之际，从积极参与《大众软件》各项活动的读者中抽取20位幸运读者，邀请到北京参加《大众软件》的庆祝活动，届时将会与《大众软件》的诸多编辑进行面对面的沟通，还将监看整个抽奖过程。

奖项设置：

奖项	名额	奖品
特等奖	1名	奖品价值20 000元
一等奖	5名	奖品总价值30 000元
二等奖	20名	奖品总价值50 000元
三等奖	100名	奖品总价值80 000元
四等奖	400名	奖品总价值120 000元
纪念奖	2000名	奖品总价值200 000元

“大众软件奖”的获奖情况和读者调查结果分析将刊登于2005年第18期《大众软件》杂志上。希望读者朋友们能够给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。

本活动解释权归《大众软件》编辑部。

King@popsoft.com.cn
完成于黎明时分

人人有礼大派送

林晓 本期我们送出的礼物是新浪游戏iGame储值卡，卡上有50金币那么多的钱呢。储值卡有6种图案，随机插在本期杂志中。也就是说，你拿到的杂志中会夹有一张储值卡，储值卡上的图案会是右图中的一种。什么？6种你都想要，那么你可能就要买上至少6本《大众软件》了……





2004年度优秀中国共享软件评选活动用户投票奖获奖名单

一等奖1名

黑龙江　李凤华

奖品为价值4000元的爱国者平板王移动DVD DP-F037

二等奖3名

广东　方钦培　河南　蔡丽霞　山东　徐阳

奖品为价值3000元的Tapwave Zodiac 2 Palm掌上电脑



一等奖



二等奖

三等奖10名

江西	姚尧	湖北	陈文武	四川	张海宁	福建	周立松
广东	林佑青	上海	杨桦	江苏	张彬	陕西	刘亚超
浙江	陈鲁明	广东	吴伟俊				

奖品为价值100元的卡通摄像头

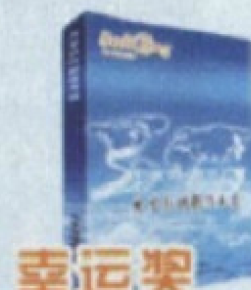


三等奖

幸运奖100名

限于篇幅，获奖名单请参看http://2004.softreg.com.cn/sw2004_2.html

奖品为共享软件1款



幸运奖

TOP TEN

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运投票者将获得《大众软件精华本2005游戏加油站》图书一本。

湖北	李悦	甘肃	刘嘉	四川	张强	广西	彭诚
河南	张立	江西	郭洋洋	福建	王玉斌	安徽	狄军
吉林	李家宝	上海	孙震东	江苏	吴出杰	北京	林彬
湖南	方运亮	贵州	万之华	吉林	陈娟		



网络：投票地址：http://topten.popsoft.com.cn

幸运投票者将获得《大众软件精华本2005游戏加油站》图书一本。

上海	胡勇	广西	贾扬	四川	聂书磊	湖南	粟卿波	浙江	张冰洁
江苏	镇非	上海	陈辰	浙江	秦风	湖南	刘宏志	江苏	陆琚

手机投票：查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

130xxxx9138

131xxxx2617

133xxxx6429

138xxxx3456

138xxxx1181



手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

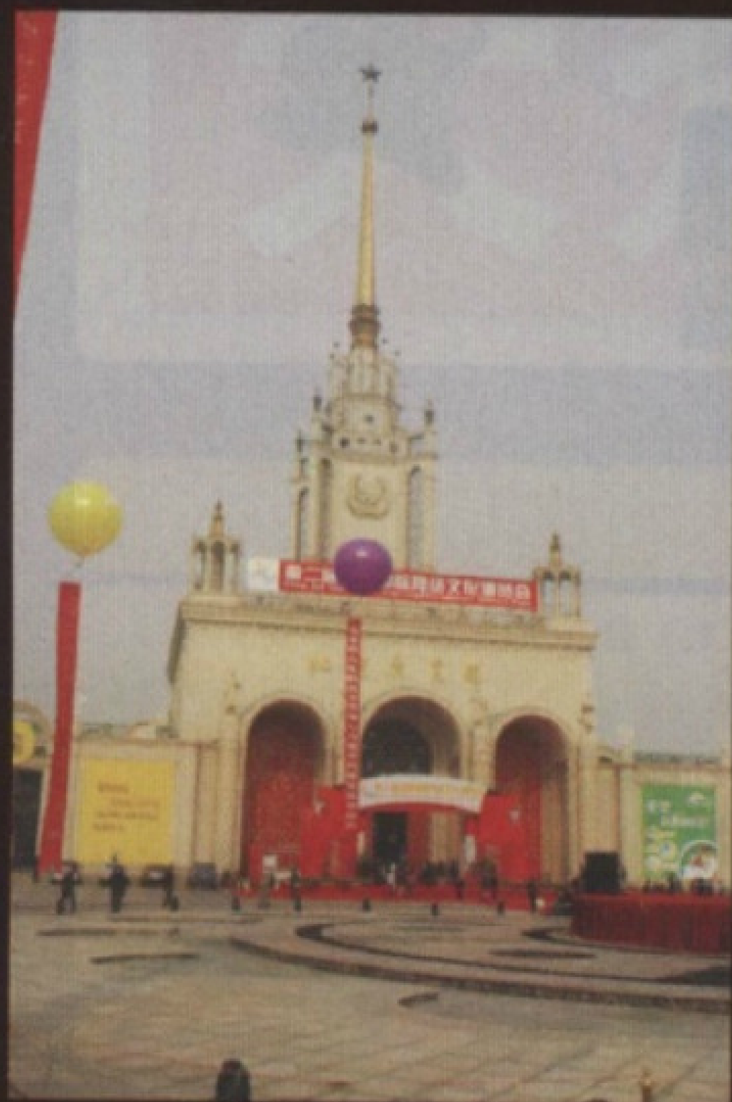
创意中国，互联世界
——第三届网博会筹备工作开始

■本刊记者 龙猫

继2004年10月第二届中国国际网络文化博览会成功落下帷幕后，第三届网博会的筹备工作已排上议程。中国国际网络文化博览会作为中国网络文化产业发展的主要盛会，得到了中央领导的高度重视及社会各界的广泛好评。网博会是以政府为主导核心、为推动中国网络文化产业全面发展，促进国际间广泛交流与合作而举办的，具有重要影响力的国际数字内容产业盛会。

据悉，第三届网博会已定于2005年10月4日至10月6日在北京展览馆举办，展览面积为20 000平方米以上。本次网博会将重点突出“创意中国，互联世界”这一主题，旨在更有力地推动中国网络文化产业深入发展，促进国际网络文化内容领域广泛合作。本届网博会仍由文化部会同其他相关部委共同主办，并继续由文化部文化市场发展中心等单位承办。基于上一届网博会的成功经验，本届网博会将围绕政府的主导思想，全面展示中国国际网络文化综合发展趋势，同时致力于搭建政府与企业沟通的桥梁，打造企业与企业交流的平台，拓宽企业与用户的渠道，推动文化上网，发展网上文化，积极引导中国网络文化产业从“网络为王”向“内容为王”的发展方向转型升级。

本届网博会将举办内容丰富的展示和活动。展示方面，为促进国产网络文化产品交易、推动企业与用户交流、展现优秀网络文化产品，促进国内外网络产品技术交流，促进网络文化相关教育、培训行业发展。本届博览会将在上届的基础上增加展示面积，设立国家动漫游戏原创作品展示、国家原创人才教育和培训展示、国际数字、数码产品展示、网吧设备应用及解决方案展示、中国连锁网吧百家示范店展示等主题展示区域。活动方面，本届展会将举办百家示范网吧评选、网络音乐大赛、网络游戏大赛、网络专业知识大赛、网络专业技术大赛、网络文化新闻评选、中国国际网络文化博览会优秀品牌推荐评选以及中国网吧行业普查，首届国家原创数字艺术大赛等活动。



图为第二届网博会会场

除此之外，最受企事业单位关注的网络文化高峰论坛也是本届网博会不可缺少的内容之一。本届网博会论坛将由中国网吧行业大会暨中国网吧产业联盟成立大会、2005年国家原创动漫游戏产业年会等论坛构成，将为政府领导、商业领袖、知名学者等提供一个高层对话平台。论坛内容将围绕中国数字内容产业的政策动态、行业发展、社会焦点、技术发展等前沿话题展开，进而推动中国网络文化产业高速稳定地发展，增进网络文化及相关产业间的相互了解，为中国网络文化产业的构成出谋划策，进一步加大网络文化事业在国内开展的力度和规模。

目前，第三届中国国际网络文化博览会组委会秘书处及新闻中心已先后成立，相关的筹备工作正在紧锣密鼓地进行。组委会有关领导表示，网博会将致力于使其成为中国网络文化产业发展的风向标，树立中国网络文化企业的品牌，与各界人士共同推动中国网络文化产业的发展。

半月看点

CCBN2005开幕

3月21日，第十三届中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN2005）在北京中国国际展览中心举行。CCBN2005共占用国展中心12个展馆，吸引了30多个国家的1000余家企业参展。展会根据主题设置了不同的展区，有IPTV展区、数字电视展区及影视灯光音响展区等，展出内容十分丰富。在CCBN2005主题报告会上，国家广电总局副局长张海涛进行了主题演讲，发布了年内相关政策信息。此外，IBM、松下等公司高层人士也发表了相关演讲。



全美达退出X86业务？

近日，记者收到全美达公司中国区总经理黄羲家的一封公开电子邮件，他在信中表示自己已辞去全美达中国区总经理的职务，并于2005年4月8日正式离职。他在信中还提到，全美达将停止X86处理器业务，并将关闭上海办事处。此前便有消息表示全美达有意退出X86业务。据称，全美达将转而采用向其他厂商技术授权等手段以实现公司盈利。

王江民获聘高校教授

3月8日，北京工业大学正式聘请北京江民公司总裁王江民为该校计算机学院兼职教授。双方在江民公司总部举行聘请仪式，王江民先生从北工大计算机学院张院长手中接过聘书后表示，将不遗余力把自己长期积累的反病毒技术和经验传授给北工大的学生们。北京市副市长兼北工大校长范伯元对计算机学院聘用

王江民先生表示积极支持，认为这将为北工大学生在学习过程中理论联系实际、了解国内信息安全领先技术提供了便捷的渠道。

投资合作

2005中国网吧阳光计划启动



3月18日，"2005中国网吧产业'阳光计划'启动仪式"在文化部市场司的指导下于北京举行。据称，此次阳光计划包括：特殊的渠道支持方式、适合网吧的售后服务体系、独具特色的网管培训计划和充满活力的市场公关与互动营销体系等；旨在以突破传统的方式，建立起一套适合网吧现状的"中国网吧形象提升行动计划"，为网吧的规范运作、从业人员的素质提高、社会形象的提升起到积极的作用。阳光计划的主题是"合作、共存、多赢"。首批支持"阳光计划"网吧专用电脑解决方案的品牌是：英特尔、NVIDIA、希捷、优派、罗技、七喜、讯景和飞利浦等。

北航FIU美中双硕士学位项目

北京航空航天大学（BUAA）与美国迈阿密佛罗里达州立大学（FIU）联合培养集成电路设计人才的美国-中国双硕士学位项目，自2004年1月被国务院学位委员会正式批准以来，第一届学生已进入实习阶段。据称，IBM、GE、Cadence、NEC、VIA、FST、瑞塞、华为、英飞凌、中星微等多家知名企业已看好部分学生，与这些即将毕业学生签订的合同平均月薪可达7000元人民币，最高年薪为13万元人民币；此外，还有部分学生继续攻读博士学位和自主创业。FIU是美国佛罗里达州迈阿密市唯一的一所综合性公立/州立大学，有3万余学生。该校的电子与计算机工程系毕业生，将授予美国FIU的电子工程硕士学位（MSEE）。

SanDisk召开授权经销商峰会

3月15日，SanDisk在国内开展了大规模的授权经销商项目。该项目包括培训、联合促销、授权经销商市场指导、与闪存相关的技术支持等，是SanDisk公司2005年在渠道方面的重要举措；其目的是为了更好地维护品牌信誉，保护授权经销商、消费者和SanDisk公司的利益。授权经销商是经过SanDisk公司严格审核、培训后获得授权牌及台卡的SanDisk原装产品销售店，消费者可放心到该处购买SanDisk产品。

商策科技举办2005代理商大会

近日，商策科技（上海）有限公司在上海举行了2005年度各地代理商大会。商策各部门代表和来自上海、北京、浙江、江苏、西安、合肥等地的近50名代理商参加了会议。会上，商策科技首先感谢2004年各地代理商对公司的大力支持，总结了2004年取得的成绩，提出了2005年新的渠道发展计划。商策科技（上海）有限公司的代表产品为销遥行销售管理自动化软件。该软件是根据有关销售理论研发，面向公司销售人员和管理层的辅助销售管理自动化工具。它

金山毒霸2005完全免费下载

■本刊记者 劳劳客

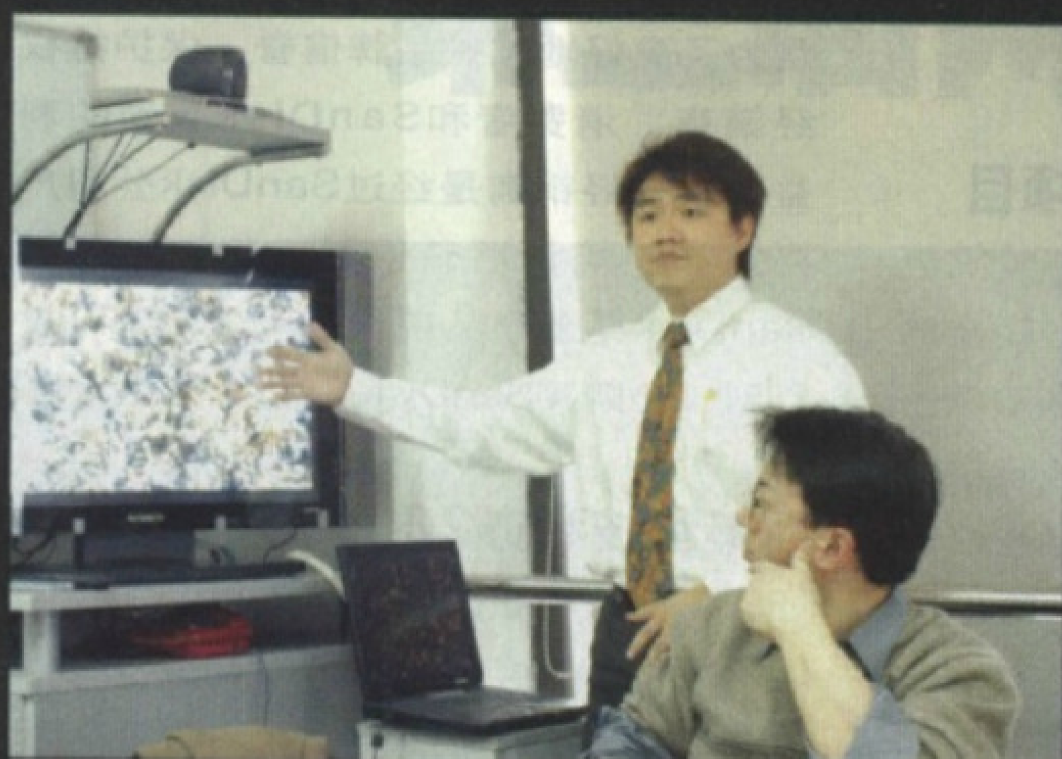


杀毒软件下载版的推出已有两年的时间，不过以往各家厂商在网上的销售都是收费的，收费平台或有不同。2005年3月21日，金山软件又一次第一个站出来打破了这一网络销售新对垒中的平衡。这一次，金山公司是在发布金山毒霸2005单机版、网络版两款新品的同时在全国掀起了"下载体验风暴"活动，联手4000家网站开放下载，喊出"先尝后买"的软件推广模式。该活动的具体内容为：用户只需要下载并安装金山毒霸2005安全组合装，无需任何形式的注册、无需缴纳任何费用，即可享受到该款产品全功能的安全防护。另外，金山公司还邀请用户对产品进行评价，正在体验金山毒霸2005的用户，只要愿意对该产品进行评价，就有机会获得1000元的奖金。3月21日至31日，金山公司为"下载体验风暴"活动开出总额10万元的现金，每日抽出10名提出意见的热心用户进行奖励。

本刊记者第一时间采访了金山公司总裁雷军，副总裁王全国等该公司高层。王全国表示："目前病毒发作表现出两个明显的趋势：一是利用漏洞、快速传播；二是传播途径明显的多样化，并且是混和传播。针对这些特点，金山毒霸2005在提高升级速度和频率、修补漏洞能力以及整体防/杀毒能力等方面，下足了功夫。"对于这次活动会不会引发新一轮杀毒软件领域中的价格战与口水战，雷军则表示："此次活动仅仅是金山公司的一个尝试，是金山在研发并运营网络游戏之后，对于互联网时代有了更深层次的认识与理解，所以做出这样的决定。此次活动目的主要在于借助互联网的力量让更多的人了解金山的产品，并从大量客户的反馈中找出自己的不足。"

华硕调整中国显卡市场策略

■本刊记者 龙猫


华硕全球多媒体经理简孝坚在做产品演示

"华硕的产品好是好，就是太贵了"，这是多数国内计算机用户对华硕产品的一大共识。在国内用户的眼中，华硕一直扮演着高质高价的形象。尽管如此，在国内市场，华硕的主板仍然是支持者众，是主板市场上当仁不让的主力产品，也是华硕公司在中国市场的最主要业务来源。然而，相对于华硕主板一直以来如日中天的市场表现，华硕显卡在中国的市场份额似乎并不十分抢眼。究其原因，一方面华硕始终坚持高质高价的价格策略，阻挡了一部分用户的购买热情；另一方面华硕显卡的型号大多集中在高端市场，而这一市场显然不如中低端产品一样具备基数庞大的用户群。

好在华硕已经意识到这一问题，并开始采取一系列措施以提升自己显卡的市场份额。2004年，华硕实行"辛巴计划"，按照2003年主板销售模式对显卡产品线进行规划，成立"X系列"产品线，切入中/低价市场，由华硕在渠道市场的品牌力量和降价等措施，提升零售渠道销售规模。针对中国大陆市场，华硕也采取了一系列举措。在不到半年的时间内，华硕全球多媒体经理简孝坚两次赴中国大陆"督战"，大陆显卡市场对华硕的重要程度由此可见一斑。

2005年3月22日，简孝坚第二次来到华硕中国大陆地区分公司，与大陆方面商讨华硕显卡未来一段时间的市场策略。当日，记者就华硕显卡近期在中国大陆的举措对简孝坚进行了专访。

华硕显卡的价格调整无疑是最受关注的内容，简孝坚对此表示，过去消费者可能经常觉得华硕的东西质量很好，但价格太贵，所以华硕的产品经常只面向一小部分消费群体，从而影响销量。现在，华硕提出了辛巴计划，希望占据更大的份额——毕竟市场份额更重要。这样，华硕才能更好地控制成本，为消费者提供价格合理的产品。如果华硕还停留在原有的质高价高的层次上，会丧失竞争力，华硕显卡也会渐渐从市场上消失。简孝坚强调，华硕显卡价格策略的调整并不代表华硕显卡会以降低显卡品质和附加价值来实现。

对于华硕显卡2005年在产品定位、市场和渠道方面具体行动方面的问题，简孝坚回答：首先，华硕要在保证产品质量的前提下为消费者提供较高的附加价值；其次希望未来产品外观可以更加出色；最后，华硕希望能给用户提供更合理的价格。简孝坚说，华硕会尽可能用最多的产品线来覆盖所有用户的需求，比如近期会推出X系列显卡以针对入门级用户等，还有价格低廉、针对一般大众用户和针对游戏玩家、顶级用户的产品。此外华硕也将继续加强游戏方面的投入，比如和热门游戏进行搭配，继续和中国电子竞技国家队的合作，赞助国内一系列游戏赛事等。在渠道方面，华硕会细化显卡渠道，对经销商进行培训，但显卡的销售渠道基本仍将沿用主板的原有渠道。

最后记者问及，此次显卡市场策略的调整是否会波及主板产品，简孝坚表示暂时还不会。同时他还表示，华硕此次调整主要针对中国大陆市场，此后将推出一系列专为大陆市场设计、采用专用包装，仅在中国大陆销售的产品。

将客户的信息，客户与企业之间的销售服务记录、动态的交付过程以及相关文档有效并集中地管理和共享。

上市信息

北奥力推彩屏MP3

北奥（BeALL）科技近日推出新品MP3播放器——火力飞侠F353。采用双色OLED屏幕，支持AB复读，播放速度可调，可实现外语学习功能。内置FM功能，支持手动/自动搜台，可进行MIC内录、FM直录及LINE-IN直录，录音时间达8小时（128M）；录制可选择192k、128k和96k三种采样频率。**市场参考价：680元。**



百事灵8GB闪存盘上市

近日，百事灵号称全球首款，容量为8GB的Pro 2闪存盘正式在国内上市。该盘具有外形小、容量大的特点，读取/写入速度号称分别可达20MB/s和15MB/s；可承受数米高的自由落体冲击和高频度振动，同时既可对整个闪存进行密码保护，也可对闪存进行分区密码保护。



NVIDIA推出新型GeForce 6系列GPU

3月14日，NVIDIA公司宣布推出两款新型GeForce 6系列图形芯片，分别是512MB版GeForce 6800 Ultra GPU和AGP版GeForce 6200 GPU。512MB DDR3 GeForce 6800 Ultra GPU能以更高分辨率和色彩深度提供更快的帧速率，且为几何数据和纹理处理提供双倍显存，并搭载了SLI技术。在主流市场，全新GeForce 6200 AGP GPU则将DX9 Shader Model 3.0功能带入了79美元价位市场。目前，这两款全新NVIDIA GPU正在出货，预计合作伙伴的产品将于今年4月正式上市。

SONY HS及HSP系列LCD上市

3月9日，SONY公司在国内推出了HS及HSP系列液晶显示器。HS系列液晶显示器包括17英寸的SDM-HS75和19英寸的SDM-HS95，HSP系列则包括17英寸SDM-HS75P和19英寸SDM-HS95P。两



个系列均设有挂墙装置，无需拆除底座支架即可安装使用；同时所有按键均内藏于屏幕底部，外观更加简洁。其中SDM-HS75P拥有600：1对比度、420cd/m²亮度、8毫秒屏幕响应速度以及160°/160°的可视角度；而SDM-HS95P则具有1000：1的对比度、450cd/m²明亮度、12毫秒响应时间及170°/170°可视角度。（详情请见本期新品初评栏目）

艾尔莎影雷者刀锋版上市



艾尔莎（ELSA）科技近日发布了PCI-E规格的GeForce 6构架非公版显卡——影雷者660刀锋版。基于GeForce 6600显示核心，采用小板式设计，核心频率与显存频率分别为300MHz和500MHz；搭载128MB容量128bit带宽的DDR显存。显存采用mBGA封装形式，可提供更高的稳定性与散热性。

优派发布19英寸液晶新品

3月9日，优派公司召开2005年度新策略暨全线新品发布会，现场展示了2005年度全线新产品阵容，包括全球首款19英寸灰阶4毫秒液晶显示器VX924及多款等离子电视、LCD TV等新品。作为本次发布会的亮点——VX924采用了独特的ClearMotivTM动态影像处理技术，其灰阶响应时间达4ms。

新中大新华信联手“抢位”

2005年3月16日，管理软件厂商新中大股份有限公司总裁石钟韶、新华信咨询管理公司赵民及湖北卫视财经节目主持人李雪合著的《抢位——灵动联盟的故事》一书在北京新世纪饭店发布。除3位作者外，一些来自国内企业界、管理界和软件业的知名人士也出席了本次发布会。据介绍，《抢位》是石钟韶在管理思想方面的又一部作品，书中3位作者通过论证现阶段国内外企业的成功案例及其国内的应用现状，提出灵动联盟的管理思想，并通过联盟体资源计划使灵动联盟应用于实践。

促销新闻

迈拓硬盘有奖促销

从3月21日起到5月31日，凡是已购买或是准备购买建达蓝德盒装正品300G迈拓硬盘的消费者，均可参加迈拓300G硬盘999元大派送活动。用户登录建达蓝德网站（www.xander.com.cn），进入闯关总动员页面，注册后就可参加闯关游戏。积分前50名用户可获得999元的优惠券或现金。

新网推出特色域名服务

近日，国内互联网基础服务提供商新网数码科技有限公司，推出了CN域名一次性多年缴费的优惠服务。凡申请CN域名5年及5年以上缴费的用户，将享受100元/年的优惠价格。新网优惠服务的具体内容包括，企业用户可申请5年或5年以上的域名缴费要求，一个.cn域名一次性缴费5年的价格为500元，10年为1000元，平均每年只需缴费100元。这种方式不仅使企业免去了逐年续费的麻烦，使用户能长期安心持有域名资源，也在价格上给了用户较大幅度的优惠。

IT职位人气指数TOP TEN

2005年3月16日～2005年4月1日

从图表可以看出，高端的管理人员需求量较少，中端的研发设计销售人员略多，低端的开发、操作人员需求量最多。对企业而言，最为紧缺的是一大批能够在IT高技术平台上熟练从事大量重复性操作的技术工程师。对他们来说，熟练的编码能力、规范化的编程意识和软件工程概念比创造性更为重要。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	软件开发程序员	1360	4500
2	网络管理（应届毕业生）	1291	2000
3	夜间兼职数据处理文员	1089	2500
4	C++开发工程师	867	4000
5	WEB开发工程师	822	6500
6	赴日软件工程师	790	20000
7	客户服务代表	756	2500
8	高级技术支持	647	5000
9	海外客户经理	582	8000
10	JAVA开发人员	506	6000

感谢中华英才网提供数据。
www.chinahr.com



4月下旬需注意以下病毒：

msn木马变种x（worm.msn.bropia.x）。此病毒通过msn传播，会利用msn向外发送病毒文件，用户执行后会打开一个网页显示一段嘲弄比尔·盖茨的话。病毒会修改染毒计算机的配置文件，造成对杀毒软件厂商的主页访问指向英国广播公司（bbc）的网站，间接发起拒绝服务（dos）攻击。

清醒变种（kworm.sober.k）。此病毒通过邮件传播，执行后将自身复制到操作系统安装目录下，修改注册表实现自启动。病毒会搜索用户电脑上几乎所有常用格式的文件，并从这些文件中提取电子邮件地址，向搜索到的地址大量发送带毒邮件。

4月19日，蠕虫病毒（Worm.BAT911）将发作。如果计算机没有密码口令保护，它会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘中，从而锁定C盘的共享驱动器；删除在C:\windows、C:\windows\system、C:\windows\command、C:\下的文件，并通过互联网自我复制到其它未受感染的计算机上。

4月23日，梅利莎（Macro.Word97.Melissa）将发作。该病毒会感染DOC文件和通用模板NORMAL.DOT，会自动修改Windows注册表。当Word系统运行后，再上网执行Outlook时，该病毒会自动向外大规模传播。

4月25日，硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将发作。该病毒会自我复制到系统目录下，并修改注册表。在Win9X系统下使在局域网内迅速传播，即使共享的文件夹设有密码，病毒也能访问；如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

4月26日，文件型病毒（Win95.CIH）将发作。当CIH病毒进入内存后，它会截取Installable File System（IFS）以便感染所有扩展名为EXE的可执行文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到金山毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

离职员工的承诺书



■本刊记者 司马平安

3月7日，在新浪网的科技频道看到了这样一篇被加入精华区的帖子。

主题：华为技术有限公司离职员工承诺书

作者：loklei

发表日期：2005-03-07 173546

编号-------

本人原系华为员工，因----原因将于--年--月--日离职。

鉴于本人在华为公司工作期间接触了较多的商业秘密，并获取了相应报酬和保密补偿费，为了顺利解除与华为公司的聘用关系，保障华为公司与个人的正当权益，在此离职之际，本人同意做出如下保证：

1.不带走载有华为公司秘密信息的一切载体（包括但不限于下列情形：凡记录华为公司秘密信息的文件、资料、图表、笔记、报告、传真、磁带、磁盘、仪器以及其他任何形式的载体），不将这些载体及复制件擅自保留或交给其他任何人。

2.自离职之日起3年内不在研究、生产、销售或维护华为公司经营的同类通讯产品（包括程控交换机、光网络通讯产品、无线通讯产品、数据通讯产品、宽带多媒体产品、微电子产品、系统集成工程、计算机与配套设备、终端设备与相关的设备及维修、通讯电源、技术咨询服务、其他网络产品、其他通讯产品等）且与华为公司有竞争关系的企业或事业单位中工作，且不以任何方式间接地为上述企业或事业单位工作。

3.自离职之日起两年内不开发与华为公司同类的产品；任何时候不侵犯华为公司的合法权益，维护华为公司的声誉，包括但不限于不发表、不传播有损于华为公司名誉的言论，不利用华为公司原有商业渠道从事经营活动。

4.在离职后仍应继续保守在华为公司任职期间接触、知悉的属于华为公司或虽属于第三方但华为公司承诺有保密义务的商业秘密，同样承担与在华为公司任职时一样的保密义务。

5.本承诺书所指的技术秘密，包括但不限于技术方案、工程设计、电路设计、制造方法、配方、工艺流程、技术指标、计算机软件、数据库、研究开发记录、技术报告、检测报告、试验数据、试验结果、图纸、样品、样机、模型、模具、操作手册、技术文档、相关函电等。

本承诺书所指的商业秘密，包括但不限于客户名单、行销计划、采购资料、定价政策、财务资料、进货渠道、法律事务信息、人力资源信息等。

以上保证的效力不仅及于华为公司本身，也及于华为公司的各分支机构、全资子公司和合资公司。

我将恪守以上承诺，如有违反，我愿意赔偿因此给华为公司造成的损失并承担由此引起的一切法律责任。

离职人签字

离职日期

身份证号码

帖子的原作者没有写下任何评论，但紧跟的众多回复中赞同与批评的碰撞生硬激烈。前者认为企业保护自己的利益不受某些个人或是竞争对手的危害是正常的；而后者认为这份承诺书在企业与个人之间并没有建立对等的关系，忽略了人权，属于霸王条款。

其实，在IT企业当中，大部分厂商都有类似条款，特别是针对那些技术方面的工种。但是，离职=开除+辞职。因此如果一个只熟练于一个领域的员工，在忽然被开除之后，他该如何开始自己新的工作呢？生活总是要继续，因此违反这种承诺书的事情也屡见不鲜。最早的官司可以追溯到20世纪80年代末。在华为公司本身也曾发生过类似官司。

2002年11月22日，王志骏、刘宁、秦学军这3个曾经的华为人忽然被佳木斯警方带走、关押，而他们的家属在此后很久都没有得到通知。后来才得知，这3人被拘留的原因居然是由于从华为公司离职创业而与华为公司产生的一场商业纠纷。而后，佳木斯公安将该案移交深圳公安部门。令人难以置信的是，在没有任何法庭审理和判决的情况下，这3人仍被拘押在华为公司所在地深圳长达9个月时间。

在这3个人中，王志骏、刘宁取得了南京东南大学物理光电子学的硕士学位，秦学军在上海交大取得了硕士学位。他们虽来自不同的地方，却都选择了华为。在华为工作期间，王志骏和刘宁由于工作表现突出，还都曾经获得过深圳科技进步特等奖。2001年，华为出台了一个“内部创业”政策，鼓励员工出去创办企业，华为可免费提供一批产品供员工所创的公司销售。就是在这样的情况下，王、刘在2001年7月底和8月初先后以“出国读书”、“家庭原因”为由，分别从华为公司光网络传输部、研发部辞职，并于同年在上海注册成立了上海沪科公司。沪科研发的产品是新一代多业务光传输系统，在体系架构、系统设计和理念上较传统的SDH光产品有本质的不同，价格也相对便宜，在市场上得到了大量好评。2001年11月8日，沪科公司与贝尔公司达成协议，由沪科公司提供2.5G的OTS 8501B型号光网络设备技术，贝尔公司则向沪科公司提供研发费每月人民币58.8万元，并负责组织生产及销售；产品利润由沪科公司、贝尔公司三七分成。2002年10月，沪科公司将该技术和少量资产整体出售给浙江省UT斯达康公司，UT公司支付其人民币200万元及1500万美元的股票期权。案件持续了多年，而后来越来越多的人与企业被牵扯到其中……

看到这个案子与以上的承诺书，我们该如何去分辨谁强谁弱，孰重孰轻？企业的利益与个人的权利发生冲突时，我们应该反思的是这个社会究竟是由什么所驱动的。

如果，我们是处在一个物质主导大于道德主导的世界里，那么匪夷所思的背叛与奇形怪状的合同条文都不奇怪。

急速液晶 急速响应
——明基5ms灰阶响应LCD

■晶合实验室 别理我

厂商： 明基电通（BenQ） **上市：** 2005年3月 **售价：** 3500元
附件： 驱动光盘、快速安装指南、保修卡、电源线、数据线等
推荐： FPS游戏玩家
咨询电话： 0512-68095919

液晶显示器响应时间之争经过2004年并未结束，16ms以下早已成为普及指标，而随着5ms液晶面板的问世，在响应时间方面的竞争终于可以告一段落，明基FP71V+便是第一款5ms响应的17英寸液晶显示器。

FP71V+的外观上与其兄长——8ms的FP71E+并无区别，作为家用多媒体系列的产品，其外观以时尚为主线，充满活力。显示器左右及顶部边框紧凑，反衬出面板的大尺寸，下方内藏扬声器，整体造型清爽而不失动感。显示器的脚架装卸方式合理，但只提供了仰角调整，无法调节高低。


合理的装卸方式让我们轻松地安装显示器

FP71V+的控制键设在显示器底侧，由于面板上冲压的指示图标不太显眼，一开始感觉有些不便。菜单调整选项易用性较好，像色温调节也采用通俗的“泛蓝”、“泛红”来取代高色温和低色温。菜单中有一个重要的“OverDrive”（液晶驱动加速技术）选项，打开该选项可实现5ms灰阶响应时间；另一个实用性较强的选项是文本“锐利度”，有5个等级的锐度选择。FP71V+最高分辨率为1280×1024，最大亮度值400cd/m²，最大对比度600：1，通过了TCO'03认证，并提供了D-Sub和DVI双接口。


底部的OSD菜单按键

FP71V+最受瞩目的技术当数5ms响应时间，和以往的黑白切换速度不同（液晶分子全暗与全亮间的转换速度），这里指的是灰阶切换（GTG，gray to gray），如128灰阶切换到255灰阶。从工作原理可知，让液晶分子转动到某个特定角度，比完全开合更加困难，需要更长时间，因此灰阶响应是以往厂商在宣传中刻意回避的概念。在实现5ms灰阶响应时间的过程中，OverDrive起到了相当重要的作用，它通过智能分析，加大驱动电压达到缩短响应时间的目的；当然，我们也不能忽视液晶材料、单元间隙等技术细节的影响。

在CheckScreen的液晶Smearing测试中，我们的相机捕捉到的色块仅有一个，这在以往的液晶显示器测试中是没有出现过的（3～4个最为常见）。在DOOM3、CS、Half-Life2等FPS游戏中，无论急转急停还是子弹高速发射，FP71V+的响应表现几乎与CRT显示器处于同一水平，从实用角度看，5ms灰阶响应时间应该足够了。



“急速灰阶”logo

FP71V+的灰阶表现一般，亮部和暗部色块都略有丢失，特别是亮部；屏幕亮度均匀性较好，色彩均匀性尚可，色彩饱和度较高。其可视角度实测约170°（垂直）、120°（水平），但要得到较精确的色彩表现，这一范围需要缩小；它的亮度、对比度很高，使用中需要将它们都降至45%以下。



总体来看，FP71V+的综合表现更有利于在激烈的FPS游戏中进行发挥。我们认为，响应时间之争在5ms处已达到实用性的顶峰，明基FP71V+做了很好的诠释，这是一款适合FPS游戏的液晶显示器，但从灰阶和色彩表现来看它还有很长的路要走。另一方面，作为新品，其目前售价显得有些高。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

银妆亮相，重装上阵
——惠普w5086cn家用电脑

■晶合实验室 小虫

厂商： 惠普（中国）有限公司（HP）
上市： 2005年3月
售价： 9999元（配17英寸CRT）
11799元（配17英寸LCD）
附件： 显示器驱动光盘、52×CD-R光盘2张、三包凭证与保修卡、故障诊断和系统复原指南、电脑基本操作指南、显示器保修卡与快速安装指南等
推荐： 高端家庭数码影音娱乐用户
咨询电话： 800-820-2255

2005年3月3日，惠普在北京举办"数码·娱乐·银时尚"发布会，在全球范围内推出2005年新一代全银色家用电脑，包括惠普"畅游人"a、u、w三大系列，共19款产品。

这次惠普送测的Pavilion"畅游人"w5086cn是全银色系列产品中采用P4平台的最顶级配置型号，配置、售价均与换装前的w1238cn相同，二者基本上只有颜色差异。w1238cn采用旧版外观设计，机箱前面板、键盘、鼠标为黑色，显示器、音箱为蓝褐色；w5086cn则全部采用银色，为避免单调，前面板中央部分颜色略微深些，两个光驱的标签则采用黑色。整体来看，w5086cn采用银灰色磨砂材质外壳，边缘采用流线型圆弧边角设计，更符合现代工业设计和家庭装修格调，显得时尚、轻盈，富于科技感。不过每个人对颜色偏好各不相同，笔者个人觉得全银色设计缺乏w1238cn的强烈对比和经典韵味，市场接受度尚需时间检验。

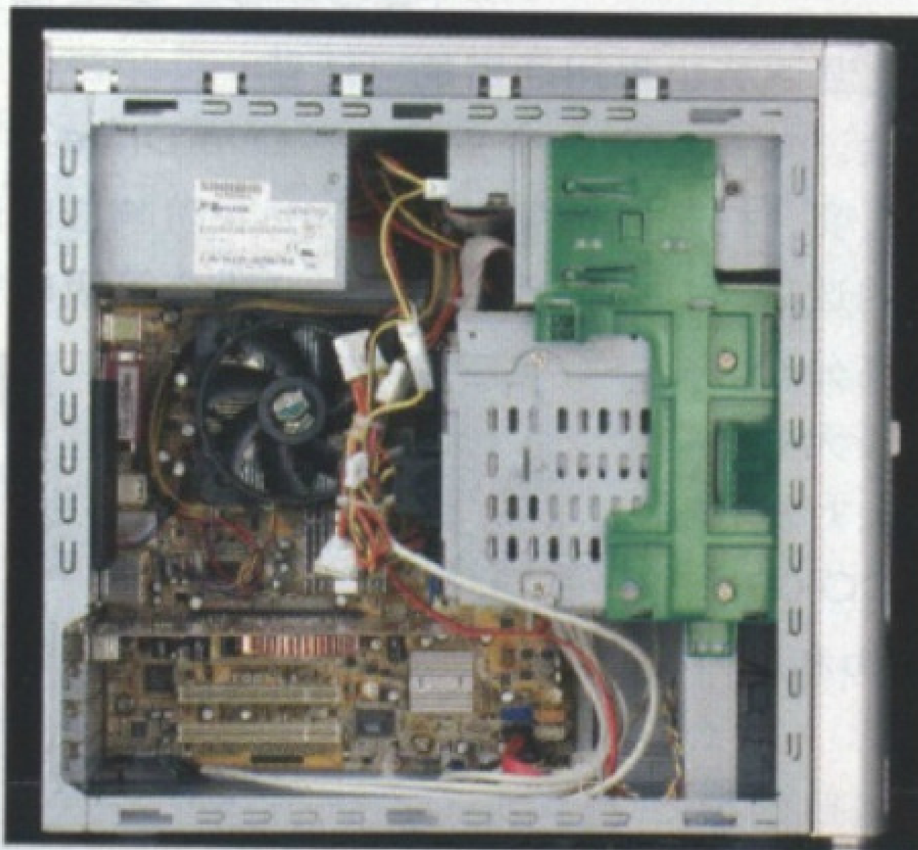
w5086cn的九合一读卡器位于光驱上方，机箱顶部则是惠普称之为"顶屋"的多功能拉盖舱，它去除了CD光盘撑杆，还用机箱隧道将数据线导出到机箱背面，专为iPod或数码相机底座设计；当然，用于放移动硬盘、数码伴侣等设备也很方便（图1）。惠普提供的资料称这个顶屋底部完全密封，用户可在这里种一盆花，甚至养两条金鱼！但我们不建议用户进行这样的尝试，仔细检查之后，我们还是不能确信它的密封万无一失，且由于机箱隧道的存在，顶屋是不能蓄水的。


图1

机箱前面板正中间是前置面板和移动硬盘扩展槽，它们都隐藏在翻盖下。右侧前置面板包括2个USB 2.0、1个IEEE 1394及耳机、麦克风接口；左侧移动硬盘扩展槽相当深（图2），采用标准大USB 2.0接口，惠普为它度身订做了160GB的PMD移动硬盘（售价1999元），在其他惠普机型上则需用附送的数据线连接。


图2

w5086cn采用先进的PCI-E总线架构，主要配件均采用大厂产品（见主要配置表），确保一流的性能、稳定性和兼容性。由于Prescott P4处理器的发热量很高，w5086cn散热器噪声较大，机箱里硕大的CoolerMaster风扇大约占了主板上方1/5面积（图3）。机箱内部线缆捆扎整齐，所有边角均经过钝化打磨。移动硬盘扩展槽和硬盘用塑料卡子固定在纵向架梁上，整个结构非常紧凑，上半部分几乎没有着手之地。内侧机箱盖使用免工具螺丝，采用硬度很高的钢板，厚度超过1毫米，上面布满散热孔，加上背部的机箱风扇，使内部空气保持快速循环。w5086cn内部设计之精巧、用料做工之扎实值得称赞。


图3

送测样机配备17英寸LCD，音箱集成在显示器里（图

主要配置表

配件	品牌与型号	详细规格
处理器	Intel P4 530	LGA775 3.0GHz、800MHz FSB、1MB二级缓存
主板	华硕 PTGD1-LA	i915P+ICH6南北桥
硬盘	希捷 ST3160023AS	SATA接口、7200r/m、单碟80GB、8MB缓存
显卡	微星 GeForce 6600	PCI-E X16接口、256MB显存，核心/显存频率为300/500MHz
内存	现代 HYMD232646D8J-D43	256MB DDR400X2
光驱	惠普 DVD Writer 640b	16X DVD±R、4X DVD±RW、16X DVD-ROM、2.4X DVD+R DL、40X CD-R、24X CD-RW、40X CD-ROM
显示器	惠普 Vs17	17英寸LCD
电源	Bestec ATX-300-12Z	最大输出功率300W

4），比标配17英寸CRT的机型（带独立音箱）贵1800元。这台LCD的整体响应时间为16毫秒，亮度250cd/m²，对比度450：1，水平/垂直可视角度140°/120°，配备分离式底座和挂壁孔；其OSD菜单设计非常独特，信息菜单里甚至提供了总使用时间和背光开启时间（图5）。


图4

LCD集成音箱的效果有限，对声音要求较高的用户可考虑配置独立音箱或更便宜的标配显示器型号。



图5

盘面光刻（LightScribe Direct Disc Labeling）是惠普发明的一项可用刻录机在CD或者DVD上刻出标签图案的新技术，w1238cn是第一款应用光刻技术的品牌机，w5086cn作为前者的后续机型，也拥有这一功能。要实现盘面光刻必须要刻录机、刻录盘、刻录软件相配合：应用LightScribe技术光盘的非数据面有一种厚度很薄的特殊物质，它被称为“图像准备”涂层，数据面则与普通刻录盘无异；LightScribe光驱（ODD）则在普通刻录机的基础上，在确认介质类型、控制光头位置、旋转速度和聚焦位置等方面进行了细微修改；刻录软件的修改则相对容易些，现在Intervideo Disclabel 1.0、Sonic Express Labeler、SureThing CD/DVD Labeler等软件已支持该功能。



图6

我们用Intervideo Disclabel 1.0软件，在附送的52×LightScribe光盘（图6）上制作光盘标签（图7），并用w5086cn内置的惠普DVD Writer 640b进行最高质量的光刻打印，用时约35分钟。最终效果比较满意，尽管只能打印黑白图案，但由于图像准备涂层是金色的，打印出来更像是双色印刷效果（图8）；当然，这跟五彩缤纷的设计图样还有一定差距。LightScribe技术最大的好处是方便，无须特殊的喷墨打印机即可打印光盘标签，它刻出来的图案也比喷墨打印更持久，且可防止刮痕。



图7

由于现在采用LightScribe技术的光驱和光盘都没有普及，因此价格都很贵。同事们对笔者打印的标签光盘爱不释手，但当他们知道这张CD光盘售价80元左右时（量产后应会便宜很多），只能留下“恋恋不舍的指纹”走了。据悉惠普正向CD/DVD生产商、软件商、计算机和消费类电子公司提供盘面光刻技术授权，现在得到许可的厂商包括Hitachi-LG数据存储公司、东芝、三菱化学、MicroVision、Moser Baer及Sonic Solutions软件公司，其他授权许可将在未来几个月内公布。也许在不久的将来，采用盘面光刻技术的产品价格会达到普通用户可接受的水平。


图8

w5086cn标配中文WinXP SP2家庭版，硬盘分2个分区：系统分区采用NTFS格式，155GB；5GB的D盘则采用FAT32格式，存放系统恢复数据。我们认为惠普应在分区方面给用户更灵活的方案（至少多划分几个可用分区），此外系统恢复分区内的数据和引导信息也容易被破坏，导致F10恢复键失效，应采用安全级别更高的技术。我们在英文WinXP+SP1下进行性能测试，安装所有驱动程序和DirectX 9.0C。

测试软件	项目	得分
CC Winstone 2004 V1.0		25.6
Business Winstone 2004 V1.0		23.2
PCMark04 V1.3.0	总分	4543
SiSoftware Sandra 2005.1.10.37	磁盘性能	50MB/s
DivX5.21 MPEG4视频编码	平均帧数	31.22
Lame3.97 MP3音频编码	完成时间	38秒
Super π 104万位运算	完成时间	45秒
3DMark05 V1.2.0	3DMark	2031
3DMark03 V3.6.0	3DMark	4914
Doom3 102X768 High Quality	fps	49.5
Aquamark3	默认测试总分	33.49





换装后的惠普家用电脑给人眼前一亮的感觉，在视觉效果上即给用户一种新鲜的刺激。在内在品质和人性化设计方面，“畅游人”w5086cn也秉承了惠普产品一贯的品质。保修方面，w5086cn提供了3年免费部件保修和3年免费硬件上门服务，过硬的产品质量加上优良的售后服务承诺，完全免去了用户的后顾之忧。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

飞跃流线+8ms
——索尼SDM-HS75P液晶显示器



■晶合实验室 答笛

厂商： 索尼香港有限公司（SONY） **上市：** 2005年3月底 **售价：** 3999元
附件： 电源线、D-Sub视频线、说明书
推荐： 资金充足，注重色彩表现和外观的商业或家庭用户
咨询电话： 800-820-9000

液晶显示器市场节节升温，各大厂商也纷纷在指标（特别是响应时间）和外形上大作文章。曾在CRT时代因拥有“特丽珑管”而风光无限的索尼自然也不甘落后，2005年3月初，索尼在北京发布了全新的HS及HSP系列LCD，包括17英寸的SDM-HS75、HS75P及19英寸的HS95、HS95P，我们也于第一时间拿到了HS75P的样机。

在这次发布的4款产品中，HS75P拥有最快的整体响应速度——8ms，尽管目前这一指标并不是最领先的，但我们也注意到，飞利浦和三星的8ms液晶只是前不久才出现在市场中。就像我们过去测试同类产品时提到的那样，随着更多8ms液晶的上市，响应时间不再是主要问题，更出色的色彩表现才应当是下一个目标。

HS75P主要指标

最大分辨率： 1280×1024 **点距：** 0.264mm
亮度： 150～300/420 cd/m²（用户模式/最大值）
对比度： 600：1
可视角度： 160°/160°（水平/垂直）



飞跃流线设计

索尼HS75P采用了独特的“飞跃流线设计”配合液压式支架，前后可作20°角调整。它的液压支架相当精巧——轻轻一推或一拉，显示器便能恰到好处地停在需要的角度，我们调整其仰角时，甚至有几分当初调节“iMAC台灯”支架时的感觉。HS75P样机为全黑色调（也有银色的型号），前支架为简洁的流线形，经过特殊表面处理的塑质外壳非常精细，颇有几分金属质感；其所有按键均内藏于屏幕底部，整体外观简洁流畅且不失活力。由于6个很小的调节按钮都位于面板下侧，且与支架间的距离较近，调整时略感不便。

HS75P采用了SONY的Clear Bright超黑液晶面板及ErgoBright影像显示技术，可通过先进的色彩过滤器及低反光涂层，大幅提升影像对比度并同时减低反光率。这款LCD内置自动影像调节功能（前面板内藏环境光感应器），并具有一触式ECO模式（背光调节），包括游戏（420cd/m²）、电影（350cd/m²）、电脑（250cd/m²）及自动/用户模式（150～300cd/m²）。其OSD菜单简洁明了，色彩选项中提供了9300K、6500K、sRGB和用户自定义RGB模式。



颇具金属质感的外壳，按键藏于屏幕底部

HS75P提供了D-Sub模拟+DVI数字双接口，我们采用DVI连接，用CheckScreen 2.3、DisplayMate 1.25软件及图片和视频样本进行测试。HS75P的亮度很均匀，灰阶和色阶显示能力相当优秀，高光部位的层次过渡也清晰可辨；它的左右可视角度很理想，而上下方向稍显不足，仰角较大时屏幕上部亮度略有变化；HS75P的色彩表现非常好，层次分明，鲜艳且不失细节。尽管标称整体响应时间达到了8ms（厂商并未给出上升、下降值及灰阶响应速度），但HS75P这方面的表现在同类产品中只是中规中矩，总的来说其拖影现象很轻微，无论在浏览网页还是FPS游戏中都不会有明显影响。

售后服务方面，索尼承诺为HS75P提供2年保修，三地（北京、上海、广州）上门取机服务。





得益于超黑液晶面板、先进的色彩过滤器与低反光涂层，HS75P整个屏幕的色彩看上去非常通透，动态范围很大，这对视频欣赏和游戏娱乐大有裨益。目前高端LCD的色彩表现已逐渐达到中高端CRT显示器的水准，相信随着液晶技术的进一步发展及产能的不断提高，距离CRT真正与主流用户说再见的日子也不会太久了。

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动通信专家

我的特权升级，
我就是M-ZONE人！

M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的

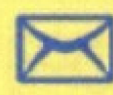


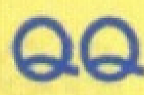


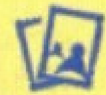
原地踏步很没劲，连升两级才算高——动感地带现在就有高难度大动作！M计划三月全国启动，M-ZONE人每1元通话费都可以积累成M值，M值越高，我的回馈就越多！同时，SIM卡升级M2.0卡，提供最新鲜的空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新！此外，还有更多想不到的特权，给我高人一等的享受。"动感地带"(M-ZONE)——**我的地盘，听我的！**

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

动感地带精彩业务：












创新中低端旗舰
——PCWorks LX270多媒体音箱

■晶合实验室 別理我

厂商： 创新科技（Creative）
上市： 2005年3月
售价： 380元
附件： 变压器、相关连线、线控器、说明书保修卡等
推荐： 对音质有一定要求的多媒体玩家
咨询电话： 010-82551800

作为知名度很高的多媒体音箱，创新的PCWorks系列一直受到许多电脑玩家的青睐。PCWorks LX270是该系列最新旗舰（2.1系统），无论设计、制作、音效、音质等方面，都很好地体现了它的市场定位。

LX270的外形相当轻松活泼，充满动感。箱体主色为黑色，辅色为银白色；它的卫星音箱体积较大，和PCWorks LX220相比更显从容；卫星音箱使用了较多的流线线条，阳刚中不失圆滑。和几乎所有创新音箱一样，LX270的接口采用便捷的RCA莲花头，音箱底座采用塑料工艺，和高端产品拉开差距，给人的感觉不太扎实。

LX270的低音音箱做工很好，底部面积较大，但这只低音炮不具备防磁功能，对大多数使用CRT显示器的用户来说颇为头疼。低音炮背部是输入输出接口，LX270基本沿用早期创新Inspire系列音箱的设计，除外置变压器外，低音音量调节旋钮、输入输出接口和早期中高端产品并没有太大差异。LX270的线控器提供了对主音量的调节和开关控制，虽然和Inspire系列的线控相比做工尚不够精细，但对比同档产品还算不错。



卫星音箱

LX270卫星音箱采用全封闭式箱体设计，搭配2.75英寸扬声器，声学上应用“弧形喇叭外廓”设计，理论上可增强声音的发散度，使音域更宽阔；低音炮采用后置倒相式箱体设计，5.25英寸扬声器。LX270采用双运放芯片设计，分别是JRC4556和MC4558CN，而后级功放芯片则是飞利浦TDA8510J，它支持3声道放大，被应用于包括Inspire5300在内的多款音箱中，表现尚可。创新在内部电路的保护方面下了功夫，我们虽能查到其主要元器件型号，但为避免破坏产品，无法拆开拍摄。

线控器

《AX-煲箱宝宝》软件实测，LX270的频响范围在40Hz～16000Hz之间，成绩相当不错，出色的低频下潜能力体现出娱乐类音箱的特点。这款音箱的高频有着明显数码味，创新音箱在音色的调整上似乎在不断摸索和摇摆，LX270又回到以前的老路；当然，它也拥有上探能力较强的优点，这对听电子乐、摇滚乐等具有积极意义。LX270的中高频表现很好，对女声的演绎较到位，中频略显单薄，但可通过软件进行适当增益。它的低频给我们留下深刻印象，下潜和力度都令人满意，可以说它是同档产品中演绎《悲情城市》中低频最到位的一款，只是在动态较大的情况下（如《鼓诗》）稍显混乱。

LX270的立体声分离度较高，这对游戏中的定位很重要，特别是FPS游戏；较出色的音质同样能在游戏和视频中发挥作用，优秀的低频让玩家能感受到诸如火炮、飞机轰鸣所带来的震撼。LX270的功率约29W（RMS），对于中小范围听音环境基本够用。

官方技术指标

卫星音箱功率： 6W RMS每声道
低音音箱功率： 17W RMS
频率响应： 40Hz～20kHz
信噪比： 75dB



作为中低端旗舰，PCWorks LX270各方面表现都很成熟，在强调娱乐的同时也兼顾音质，是较值得推荐的一款产品。但售价略高，性价比则相对较低。随着工艺的进步，当前的中低端音箱也能拥有较好的音频回放素质，LX270整体表现符合其定位及价格。

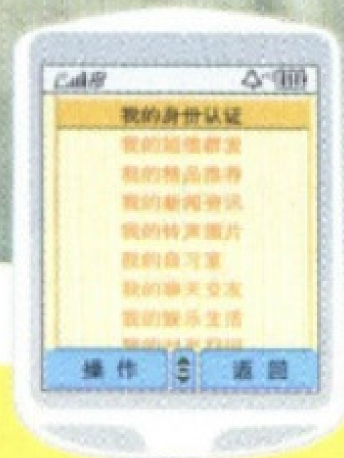


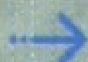
炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 通 信 专 家

空中下载玩新鲜的，
我就是M-ZONE人！









M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的



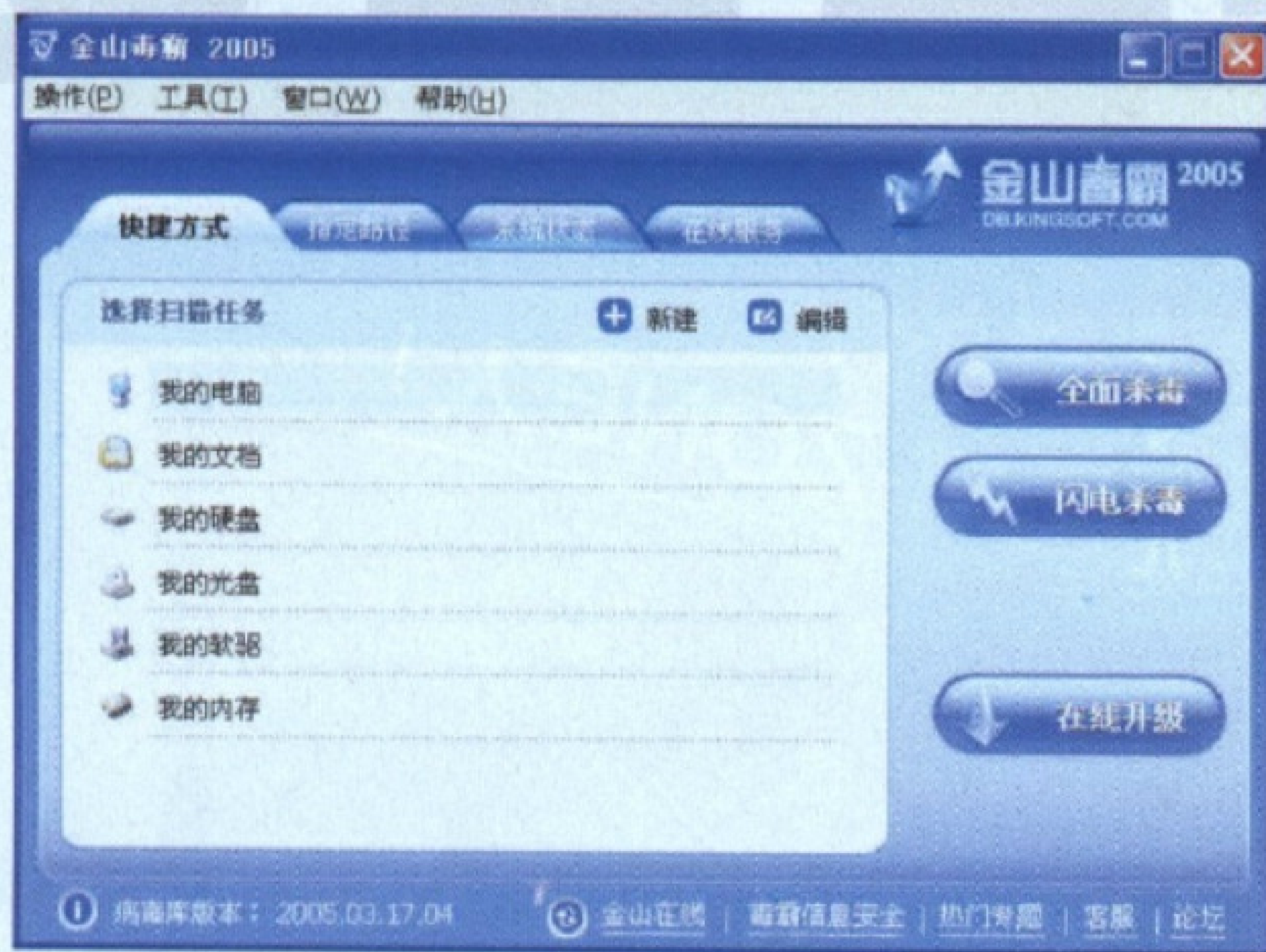
啦啦啦，啦啦啦，我的SIM卡升级啦！新的M2.0卡，不仅为M-ZONE人统一设计了专用菜单，其中还特有"我的身份认证"功能，更方便享受M-ZONE人专属优惠。最新鲜的是M2.0卡提供空中下载服务，所有动感地带的数据业务都随我自由下载、菜单自由更新！下以前不能下的，新老M-ZONE人一起下啊。"动感地带"（M-ZONE）—**我的地盘，听我的！**

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

动感地带精彩业务：


先发者制人——金山毒霸2005安全组合装

■晶合实验室 LuckyChobo



厂商：金山软件股份公司　上市：2005年4月
售价：198元　附件：不详（送测样品）
推荐：个人用户　咨询电话：010－82331816

一直以来，总有部分病毒能在病毒防护程序启动之前就在系统中悄悄执行。即使将杀毒程序设置为开机时自动启动也是无济于事，因为从用户登录后到杀毒软件加载，中间总是有一个小小的“窗口期”。无论你的杀毒程序多么优秀，在这个“裸露”的时间段里，任何病毒都可以抢先混入系统进程，个别病毒甚至可以“守株待兔”，随时“终结”启动时间落后于自己的杀毒程序。

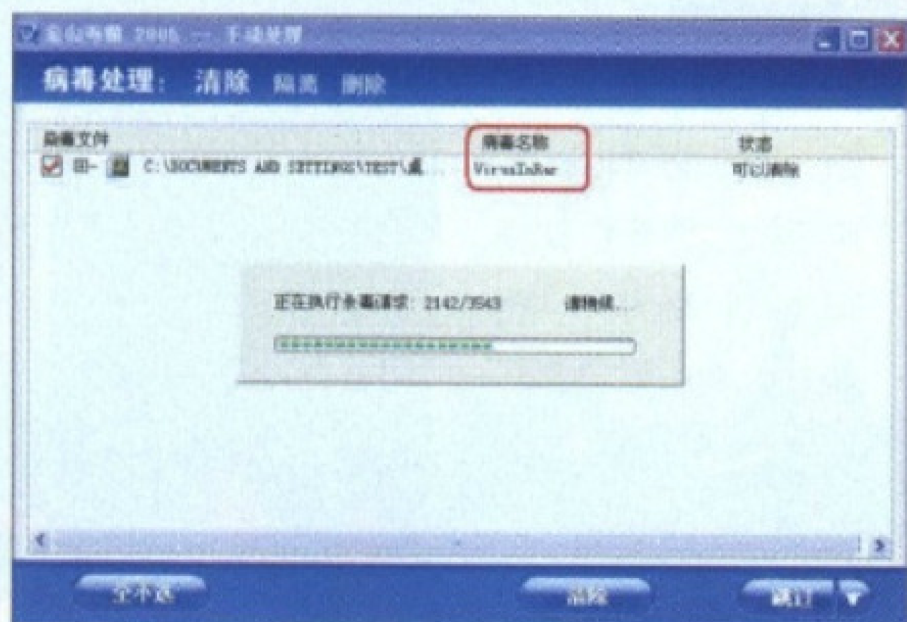


图1

金山毒霸2005在防护观念上取得新的突破，采用“抢先启动防毒系统”，通过类似启动脚本（**注**：Win2000/XP的启动脚本可以在用户登录之前就被系统执行）的方式让金山毒霸2005在用户登录之前就开始运行（图1），从而安全度过这个危险的时刻。理论上讲，这样的方式确实可以将所有的已知病毒阻挡在系统核心之外，让它们没有任何机会。遗憾的是新的网络防火墙并没有采用这种抢先式的启动方式，对于非常在意安全性的用户而言是一个小小的遗憾。

图2

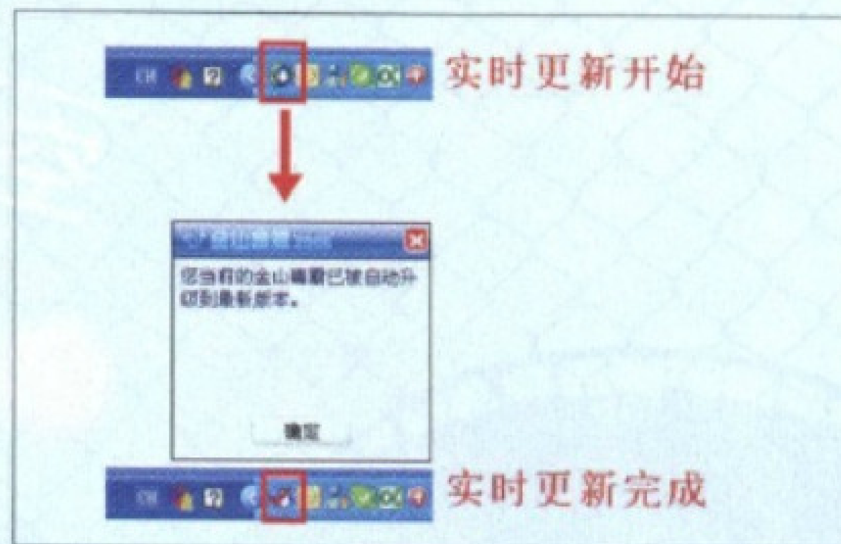


图3

经过实际测试发现，金山毒霸2005确实对已知的病毒具有不错的抵抗性，随系统启动的病毒均被成功清除，对于压缩包内的病毒也能很好地识别和清除（图2）。在配置为CPU：AMD Sempron 2500+、512MB DDR400内存安装有WinXP SP2系统的测试机上全面扫描5931MB数据，共93381个文件的时间10分钟，内存占用24.5MB，而采用更快的闪电扫描只需要4分钟。

在自动升级方面，金山毒霸2005增加了新的功能，只要用户开启“实时升级”，金山毒霸2005就会主动与升级服务器联络，一旦有新的更新出现，会立刻进行升级，在时效性上要高于传统的定时升级（图3）。

为了防止用户在浏览恶意网页时被安装木马或病毒等恶意程序，金山毒霸2005会在浏览器加载任何网页内容前进行扫描（图4），从最大程度上避免此类事件的发生。而独创的以Linux系统为基础的应急启动盘，更提供了一个干净和安全的应急环境，能避免Windows平台病毒的干扰。

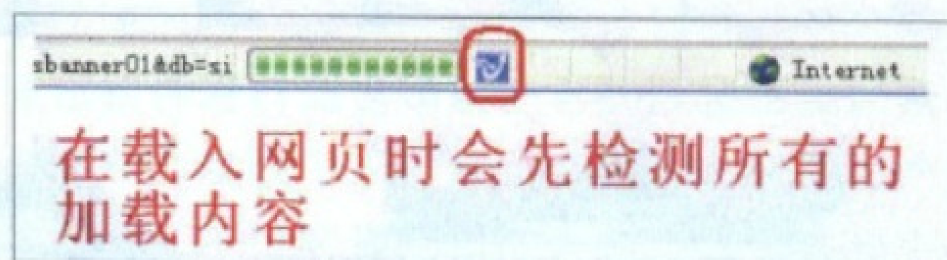


图4

安全组合装中还包含了新的金山网镖2005，除在反木马、反垃圾邮件和隐私监控等方面有进一步增强外，还新增“跟踪式反间谍”功能。该功能除监控系统核心文件的变化外，同时还监控用户的常用应用程序的变化，一旦文件的大小或内容被修改，就会提醒用户注意。实际测试中该功能表现尚可，识别率较高，但相比国外专业反间谍软件厂商的产品，还有进一步提高的空间。



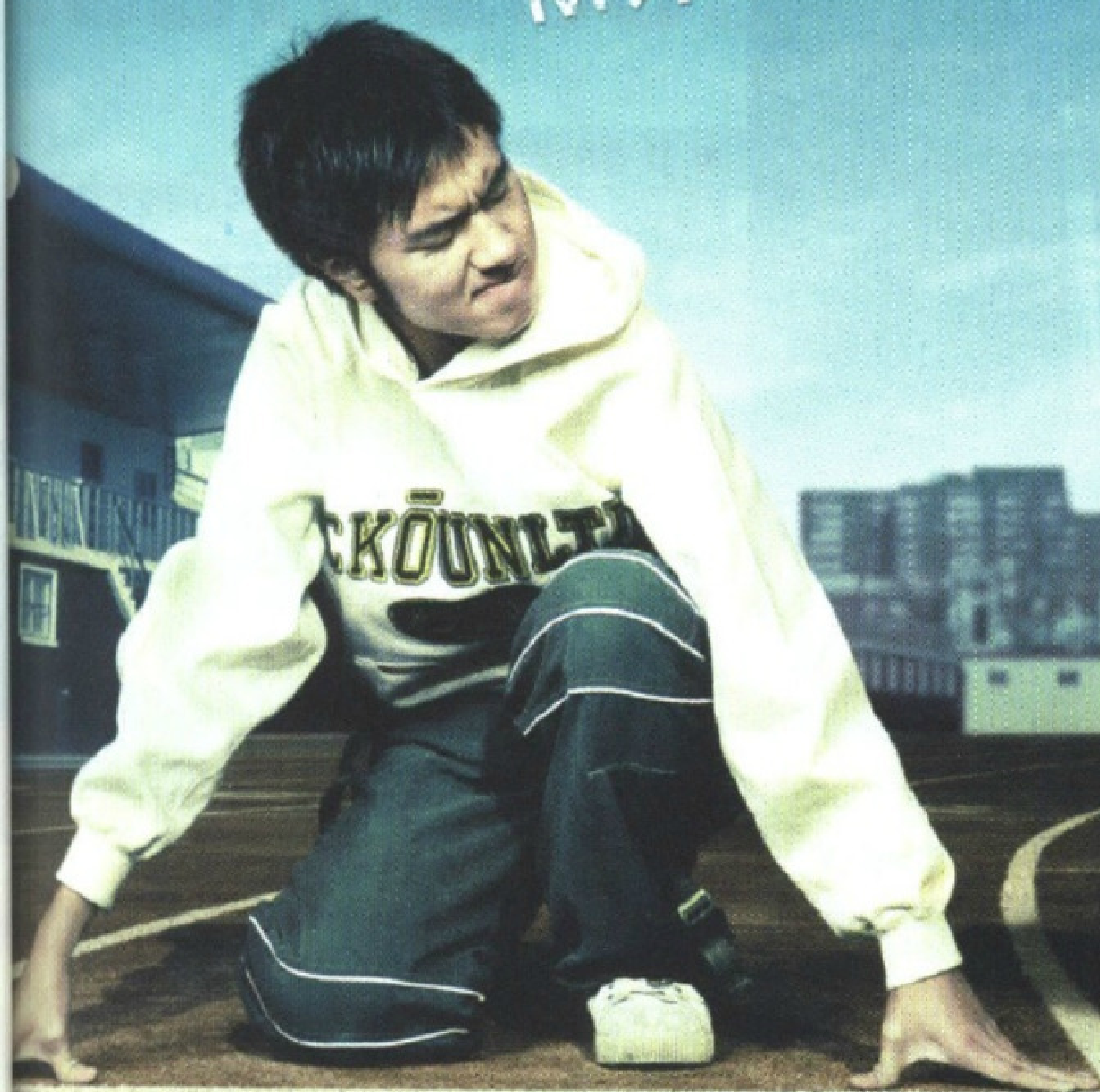


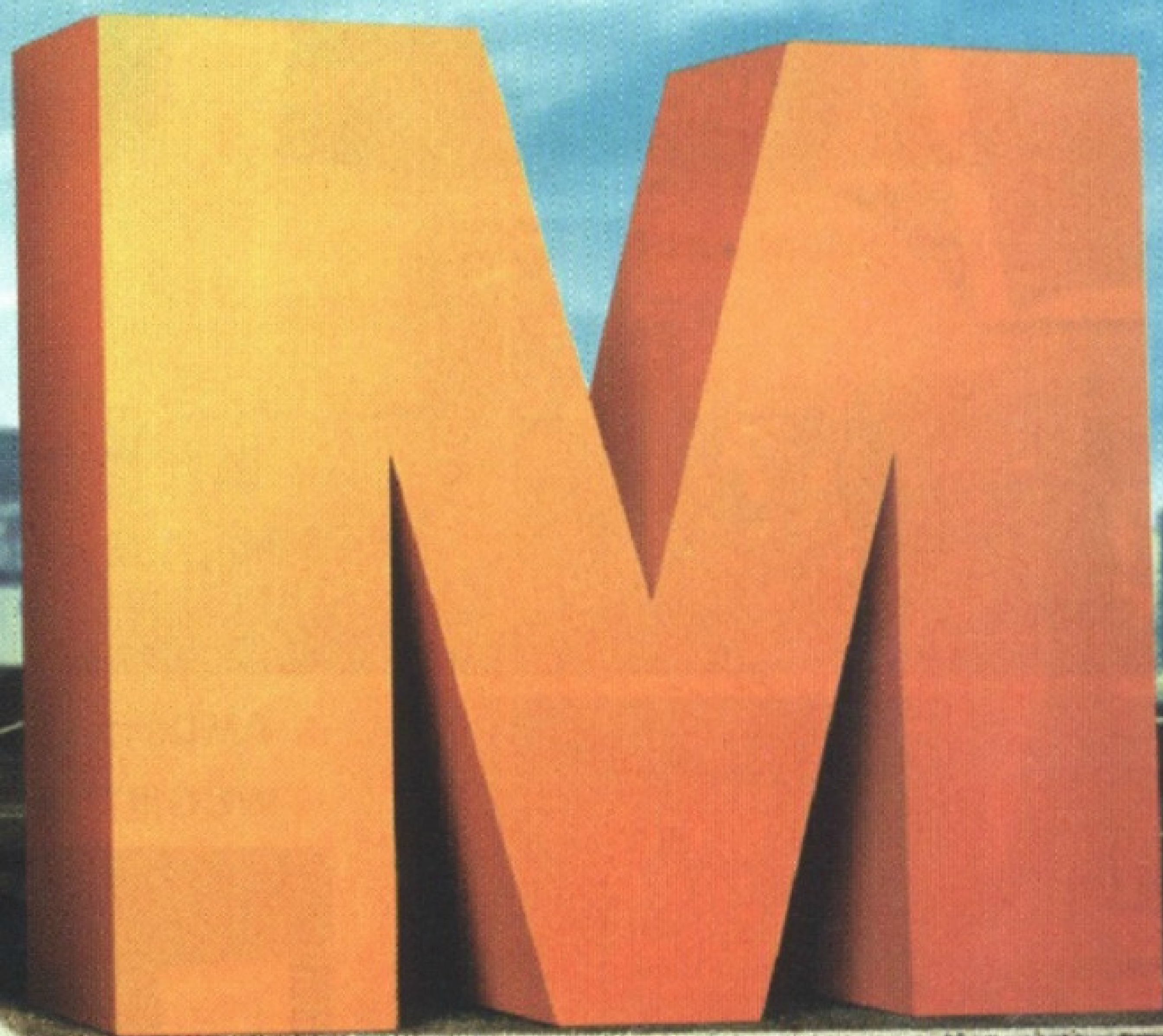
总体而言，新的安全组合装比上一代产品有很大提高，尤其在防护观念上的转变，确实起到了不错的效果。易用性、多功能和高性能在这款产品上体现出良好的平衡，完全可以满足日常应用的需求，值得向广大用户推荐。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 通 信 专 家

M计划现在出发，我就是M-ZONE人！









啦啦啦，啦啦啦，M计划启动啦！三月开始，M计划与全国M-ZONE人一起冲：每1元通话费都可以积累成M值，M值越高，我的回馈就越多！我可以换话费、换业务、换礼品、换门票，甚至换爱心——献给公益事业！M越多我越享受！“动感地带”（M-ZONE）——**我的地盘，听我的！**

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn

动感地带精彩业务：



























CeBIT 2005 展会现场报道花絮



在紧张的采访和拍照过程中，记者也经常会被一些有意思的展台或者活动吸引。与去年有一些区别，今年的模特数量少了很多，而相比之下增多的则是各种各样的名车、纯概念型的产品和各类抽奖与比赛活动。（详细报道见本期第82页）

▼ 夏普的65英寸液晶电视



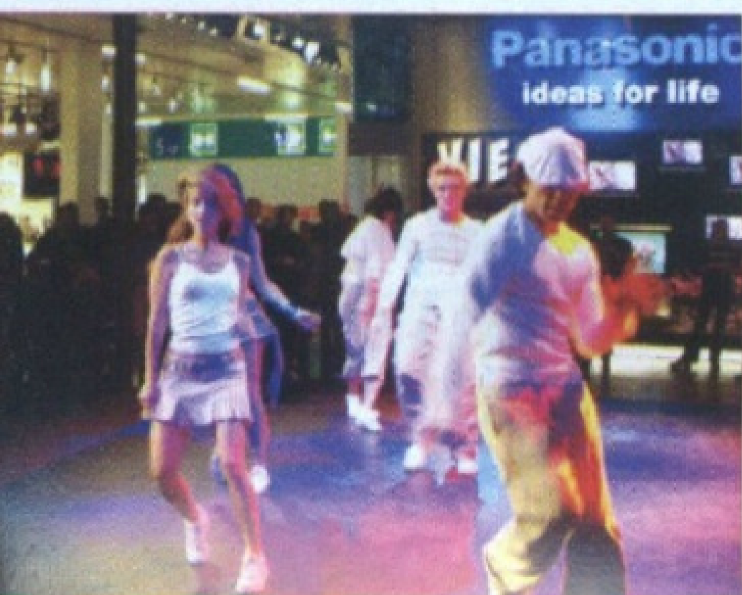
▲ AMD的大气球

◀ WCG推广活动也被搬到了CeBIT上





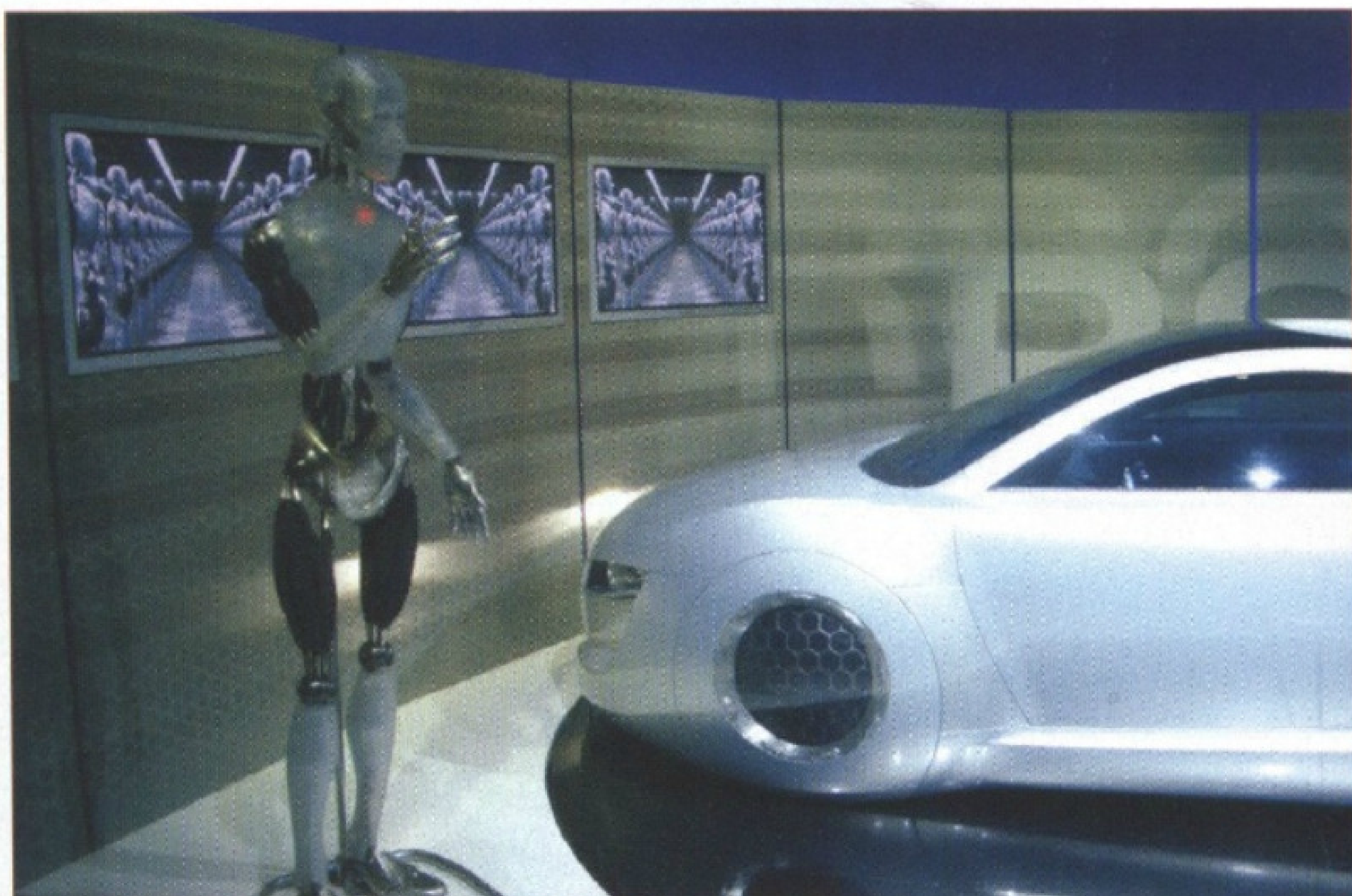
▲ 创新展台上的mm通过摄像头控制视频游戏





▲▶ 模特虽比往年少，但多逛逛还是能碰到不少美女的

CeBIT



CeBIT 2005

◀ I.Robot和那辆未来的奥迪概念车……

▼ 难道这就是真正的“极品飞车”？





◀ 老爷车上的Windows Mobile设备，是否能真的“Mobile”起来？



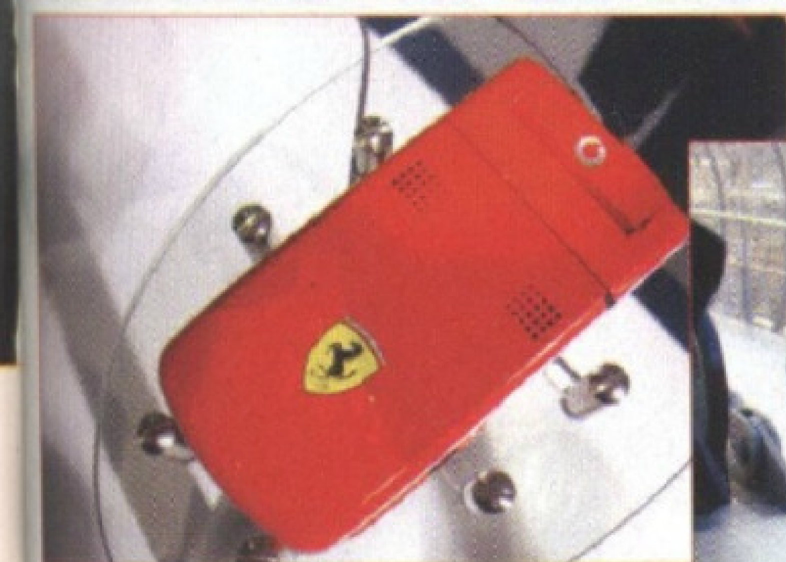
▶机箱里到底用了多少根导热管？



◀ 这个……是电脑机箱还是啤酒罐？

▼ 展会最后一天终于有了难得的好天气





▲ “法拉利”手机



▲ 电梯口的这位老伯是……？

连载20年！

■本刊记者 司马平安

这是《大众软件》下定决心将为读者持续提供的一个没有终点的专题系列。它不会出现在每一期杂志中，但它一定会出现在人类生活悄悄改变的时间点。

在过去的多年里，我们没有错过微型与巨型计算机的分道扬镳，没有错过微软一统桌上的图形界面，没有错过互联网沉沉浮浮的惊涛骇浪这些革命性的改变，同时我们也没有错过品牌电脑与兼容机、数码相机与传统相机、LCD与CRT等这些持续到今天的争辩。它们都曾令我们的生活发生了质的飞跃，因此在今后的多年里，我们的目光焦点必须仍然集中在科技的进步带给人类生活的改变上。这就是“连载20年”，其中的每一篇都完全来自于你与科学进步之间。

多年以前与多年以后，发生在人类世界中的任何改变都从没有也不可能是一帆风顺的。人们总是习惯当新的方向出现时，不停地在岔路口徘徊。

因此，今后的20年里，每当你在电脑知识的交叉点止步不前时，每当你在种种电子商品之间犹豫不决时，每当你在生活品质的追求中游移不定时……你不妨翻开身边的《大众软件》，看看里面有没有“连载20年”。

从另一个角度来看，今后的20年，我们将同你一起发现、探索、感受、推动并见证一个又一个全新的世界。

今天我们要谈的是智能手机、掌上电脑……这些总是被我们掌握在手心里的终端。

决战移动之颠

在腰上别一个砖头并不时尚。因此无论怎么看，那些怀揣掌上电脑或是具有掌上电脑功能的手机用户都应该是具有某方面特殊需求的商业人士。笔者只是个码字的，身边的大多数朋友也不在商业圈内。但是，从去年开始我发现周围有越来越多的朋友都多了这样的一个“巨型”的移动设备。在茶余饭后，我也常常拿起他们的新设备，把玩一会儿。每一次都只能享受一小会儿，但购买的欲望却在心里蠢蠢欲动了很久。

是什么让如此多的普通人“颠覆”了掌机的发展方向？原本它不是应该朝着苗条的身材、亮丽的色彩以及与众不同的时尚方向而去么？

那些巨型机的特点大多是功能多样，拓展性强。那么，是不是技术的进步才是推动产业发展的原动力？人们是不是总喜欢迈上一个全新的技术台阶后，再用时尚来包装自己？

诚然，手机的发展还会有很多不同的技术方向。手机与掌上电脑的结合也还没有成为必然。所以，今天我首先要和你一同探索的是：你究竟要不要来一台功能强大的移动设备？

一 今天的移动平台

曾几何时，人们开始关注手机中的硬件设备了。它采用的是什么样的芯片，带有哪一种接口，是否支持红外、蓝牙这样的无线设备……当你开始关注这些时，一个智能的移动平台便会马上跳到你的面前。

事实上，今天我们所说的智能平台已不仅仅是可读书、查单词、玩一些小游戏……人们需要的是无线上互联网，看电影、听MP3、玩3D游戏、编辑文档、收发电子邮件。这些需求同我们对于电脑的基本需求是一致的，因此便需要有一个快速的硬件平台以及广泛的拓展性能。

而目前在硬件领域里已取得了不少突破性的进展。400MHz的处理器已是今天掌上电脑中的主流，而智能手机稍低一些，200MHz的处理器被应用得最为广泛。在屏幕方面具有65 536高彩色的小屏幕已完全满足掌上设备影像播放的清晰指数要求。另外，蓝牙与红外可方便地让你的掌中设备与其它移动互联，USB 2.0的传输速度也可令这个智能终端与PC实现快速资源互传与资源共享。

然而以上的种种功能还并不是这个掌中设备最具魅力的地方。USB、CF以及SD等扩展槽赋予了它更为多彩的生命力。人们可通过这些接口连接不同的存储设备，通过安装各种目前已开发出的软件实现诸多类似于PC的功能，譬如可直接播放U盘中的影音文件，可插入GPS卡实现全球卫星定位的功能指点迷途，还可接上自己的数码相机把它当作一台数码相机的伴侣，给照片配音、加注释，用诸如PocketPainter等软件编辑、修改照片……

还有些人干脆拿它来当笔记本电脑用，我的同事就是那样，接上红外线或蓝牙的折叠键盘，把屏幕横置，利用一些输入法的软件直接在Word中写稿子。

还有许多更为精彩的例子，这里就不一一介绍了。唯一值得一提的是，上网功能也给了它不少的拓展能力，通过MSN、QQ这些即时通信软件，你当然可更为方便、便宜地与你的朋友联系，当然你也可通过网上的第三方拨号平台与国内外的朋友方便地通讯。这一点对于今天中国垄断的电信业而言也是一个不小的冲击。

在价格方面，随着技术的进步、成本的下调以及多家厂商间竞争愈发激烈。其中不少产品的价格并不高，譬如采用Smartphone操作系统的多普达515，目前价格在2000元以内，与一款普通的手机价格相差无几。此外，存储方面的价格也有了大幅度的下跌，一块1G的SD卡目前市场价格也只是600元左右。至于软件方面，目前由众多爱好者开发出的免费软件在网上比比皆是，你所需要做的仅仅是下载而已。

总而言之，它正在朝着PC的方向发展，虽然今天看起来永远也赶不上PC，但它也有着PC



Palm强大的商业功能

永远无法企及的优势，那就是它可随时放进你的口袋里。

不要总是以为，提高办公效率才是它发展的唯一目的，其实那只是自然成型的一小部分功能而已，或许这就是为什么IDC统计数据可大胆预测，2005年中国掌上电脑销售量将超过1400万台。

二 掌上电脑与智能手机

IDC的预测说明了人们对于智能终端设备的需求，但我们也看到IDC的其它数据又显示了掌上电脑在全球销量的下降。2004年全球掌上电脑出货量为920万台，比2003年减少了13%，连续3年下降，也是5年来第一次下降到了1000万台以下。

掌上电脑的销量持续下跌反映的不是人们是否需要，而是智能手机的热销以及两者间是否会走向融合的焦点。

从去年开始，高端智能手机开始升温，数据显示，2003年中国总共销售手机6000万部左右，其中智能手机达到128.9万部，2004年智能手机销量突破380万部，到2006年总销量将突破1000万部，超过2004年全球掌上电脑的总销量。

其实，智能手机本身就是掌上电脑与手机的交集。它除了具备手机的通话功能外，还具备了PDA的大部分功能，特别是个人信息管理以及基于无线数据通信的浏览器和电子邮件功能。同时它也具有为软件运行和内容服务提供的平台，在股票、新闻、天气、交通、游戏、商品、应用程序下载等多方面与PDA相比毫不逊色。因此有人断定，融合3C（Computer、Communication、Comsumer）的智能手机必将成为未来手机发展的新方向。

但也有人在思考，究竟最终的方向会是"手机+掌上电脑"还是"掌上电脑+手机"，这两个方向的侧重面不尽相同。前者是以手机为核心，小巧的特点不能丢失，按键的操作也是必须的，但在一个小屏幕上，如何正常实现网页浏览，如何能相对舒适地欣赏图像、影像便成了问题。而后者可解决以上问题，全屏手写的方式也更为方便，但它的体积一定会相对较大，不便于携带，较大的屏幕也会给电池带来更大的压力。

今天的具体情况是，智能手机虽然可实现原有掌上电脑的大部分功能，但它还有着其它一些发展方向，譬如在照相和摄像等方面的追求，已得到了大量用户的认可。因此，那些完全具备掌上电脑扩展能力的智能手机，在加入了众多功能之后，价格不菲，多是在6000元左右的价位，而其处理器的配置还相对较低。

而在掌上电脑方面，一台采用Intel X-Scale 416MHz的DELL Axim X50售价为2699元，它具有SD及CF双插槽，你可通过CF插槽加入1000元左右GPRS模块便可实现手机与上GSM网的功能，同时仍可用SD卡来扩大存储，而此后如果3G被广泛应用，你还可通过更换扩展模块以迎接新时代的到来。此外Palm推出第二代无线掌上电脑，也能通过Palm.net服务无线连接上网。而iPAQ中文掌上电脑也连接包括GSM、GPRS、CDMA、CDPD等多种无线网络以及将来的3G网络，此外集成的无线网卡还可让你在无线局域网内随时上网。

从价格与拓展性能的角度来看，笔者更倾向于可加入GPRS模块的掌上电脑，但它的通病在于耗电量更大，因此待机时间比较短。毕竟，它并不是以手机为发展方向的。而手机首先需要考虑的一点便是待机的时间。



从一开始PPC就在朝着PC的方向发展

总而言之，无论你今天的选择是什么，手机与掌上电脑的融合已是正在发生的事情。它们仍会各有自己的重点发展方向，而这种现象也会存在很长一段时间，但交叉的部分已越来越大。而促成交叉的关键就在于全新平台上的操作系统。

三 操作系统的四大天王

目前，存在于掌上电脑上的操作系统主要有3种：Palm OS、Windows Mobile、Linux OS。这3种操作系统都跨越了掌上电脑与智能手机两个平台。而另一家由众多手机大厂共同出资组建的Symbian公司EPOC（业内人士习惯称其为Symbian操作系统，为方便阅读，本文也采用此种称呼）操作系统则完全集中在智能手机领域。

接下来，我们不妨分别了解一下这几种主流操作系统。

1.Palm OS

有不少人认为，由Palmsource公司于1996年推出的PalmPilot 1000便是世界上第一款掌上电脑，其实不然，比它更早的还有苹果公司1994年10月推出的“牛顿”（Newton）。但人们之所以这样认为，不仅因为“牛顿”的生不逢时，更因为Palm OS曾是掌上电脑中的最强者，市场占有率超过80%。

多年来，Palm OS一直秉承着“Less is More”（少就是多）的理念。利用一个内建的非常精悍的主程序（Application Launcher）来管理Palm上的所有应用。主程序由于考虑到掌上电脑内存相对较小的限制因此本身所占的内存极小，譬如Palm OS3仅需要2MB内存，而基于Palm操作系统编写的应用程序所占的空间也很小，通常只有几十kB大小，这就使得在掌上电脑扩展性不强以及存储非常贵的时代里，Palm OS可容纳更多的应用，因此它也具有绝对的竞争力。

此外，在“Less is More”的原则下，Palm OS是运行在一个抢占式的多任务内核之上，即在同一时刻用户界面仅仅允许一个应用程序被打开。这可和现在多线程同时工作的要求并不相符，而正是这一点保证了Palm OS的操作系统的主程序极为紧凑，只需要很小的空间。

在使用方面，Palm OS相当灵活，简单易用。操作界面采用触控的方式，所有控制选项都排列在屏幕上，使用触控笔便可完成所有操作。不过由于它长期专注于掌上电脑方面，在与网络结合以及诸如录音、MP3播放等新功能的加入方面并不突出，使用者多是依靠第三方软件来享受这些功能。而更大的问题在于，长久以来Palm OS都没有真正的中文版产品，使用者只能中文外挂平台，而其中很多部分不能正常汉化，这为它打开中国市场带来了极为严重的后果，也给微软留下了巨大的发展空间。

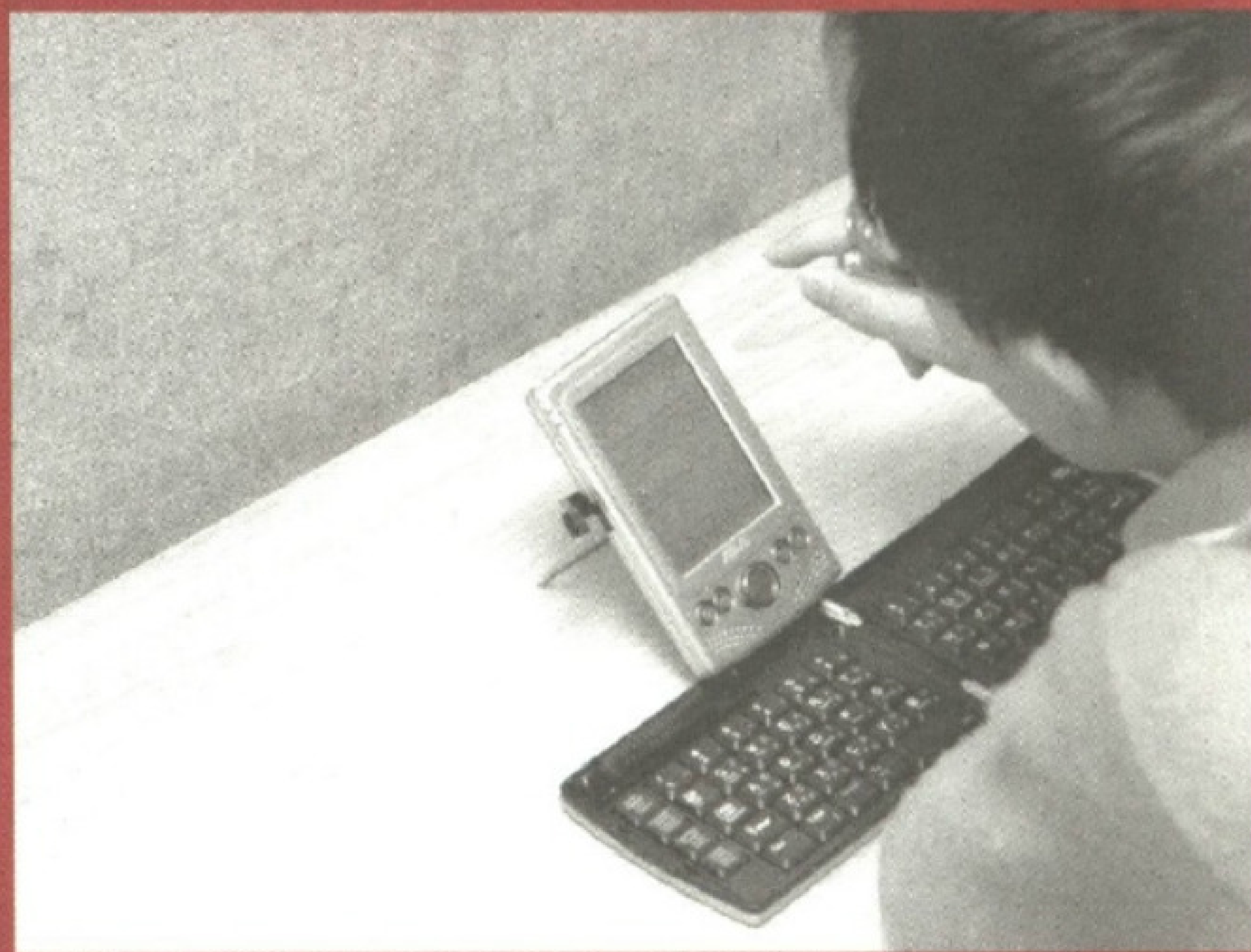
在开发方面，由于Palm OS历史悠久，用户众多，同时也是一套极具开放性的操作系统，向爱好者免费提供多种Palm操作系统的开发工具。因此有众多的爱好者利用这些工具在Palm上编写，改制出了很多优秀的应用软件。

2.Windows Mobile

Windows Mobile的理念与Palm OS正好相反，它遵循的是“More is More（复杂即是优势）”的原则。在此基础上，Windows Mobile在多媒体的处理、网络连接以及拓展性能等方面都相当完善。

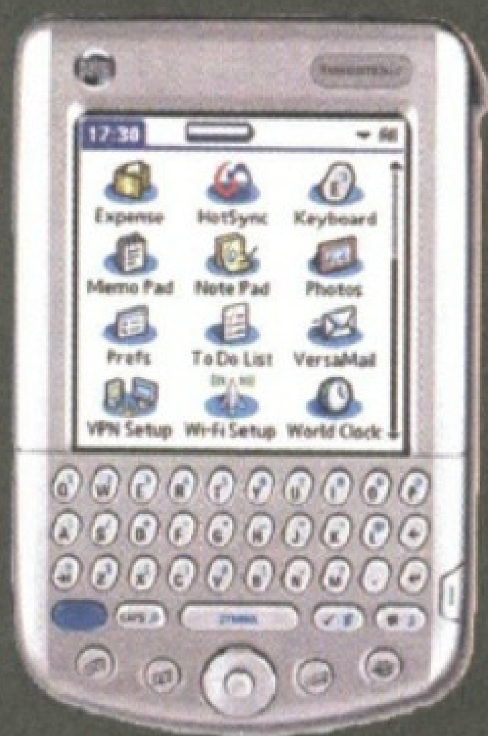
原本采用微软操作系统的掌上电脑被称为Pocket PC或简称为PPC，而2003年6月23日，微软在发布Windows Mobile 2003时在前面加上了Windows，而从此时起，它也与PC上的Windows越来越相像了。因此在软件开发与具体操作等方面，微软在人们习惯性方面取得了巨大的优势。而今天Windows Mobile包括Pocket PC、SmartPhone以及Pocket PC Phone三大平台体系。这些平台都有着和Windows极为相似的界面与使用特点。

Windows Mobile与Windows之间的兼容性自然也是其它操作系统无法比拟的。Office的原有功能与手写功能的整合，IE+MSN的直接应用乃至MediaPlayer对于AVI、RM、MPG、WMV……大量媒体文件的支持等诸多方面的无缝连接都是Windows Mobile的绝对优势。



掌上电脑？笔记本电脑？

因此，微软的势头很猛，市场调查公司Gartner在2004年底发布的报告显示，微软已


带键盘的Palm

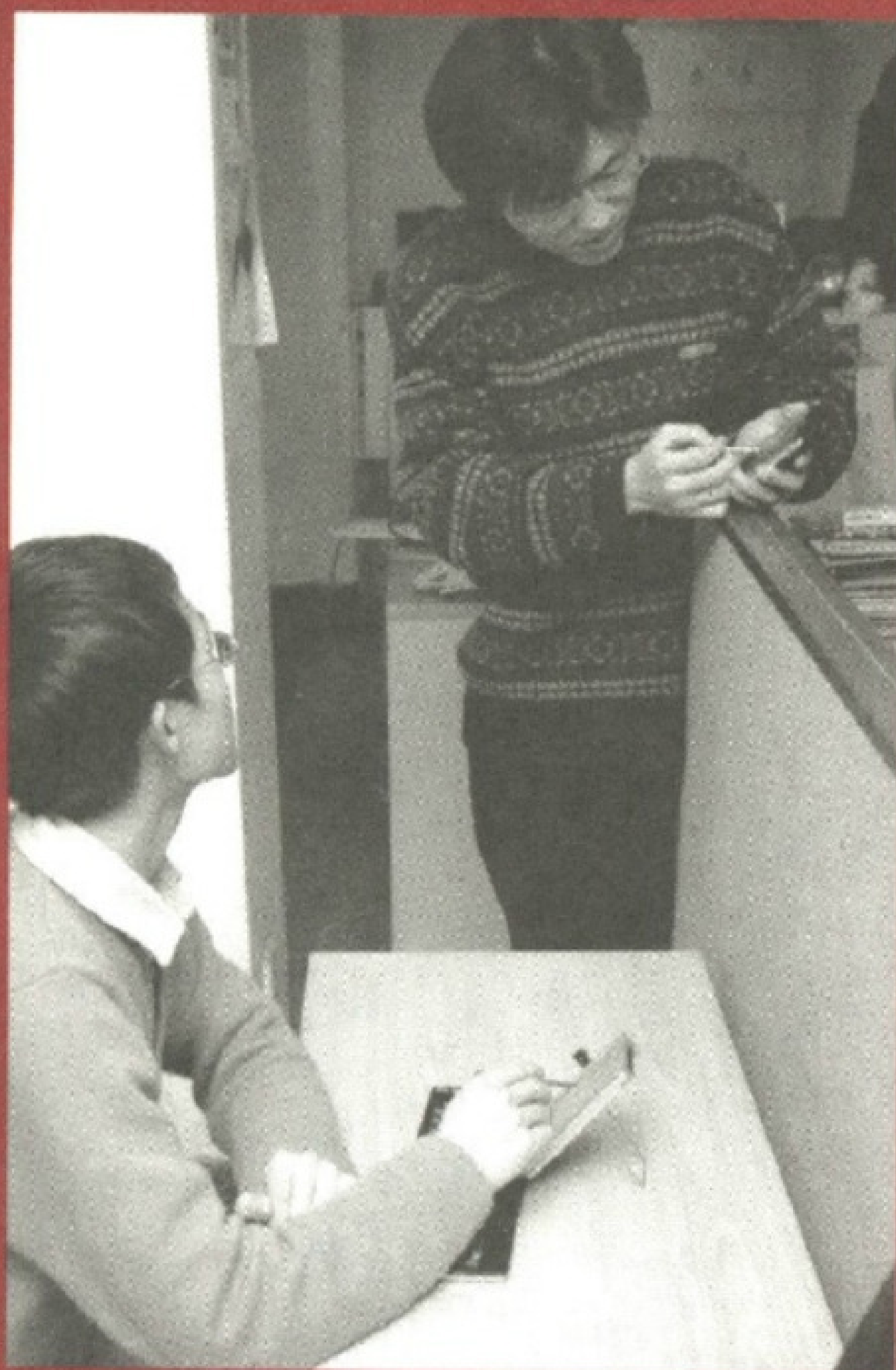
紧紧把握住了掌上软件市场，在出货量上获得了领先地位。而2004年第三季度与2003年第三季度相比，使用微软Windows CE系统的掌上电脑设备出货量上升了33%，为140万台。同时使用Palm系统的设备出货量下降了26%，为85.1万台。按照出货量计算，Windows Mobile系统的全球市场占有率为48%，而一年前为41%。Palm系统的市场份额从去年同期的47%下降到30%。

微软的又一次胜利其实还依托于掌上电脑硬件平台的提升与存储芯片价格的下调。实际上就操作系统本身而言，一直有人在指责微软的产品过于庞大，系统占用率过高，同时耗电量也比其它操作系统高出很多。不过，微软还具有另一个重要的优势是在于可得到行业内多数厂商的支持。譬如从2002年开始，微软便和英特尔宣布成立一家合资企业，联手开发掌上电脑和智能手机的共同平台；又如摩托罗拉、ARM、ST、NeoMagic、德州仪器、Intel、三星、现代等大厂也都宣布生产针对Windows Mobile操作系统的处理器；此外还有数十家制造商生产基于Smartphone和Pocket PC技术的移动设备，以及众多的运营商分销这些产品。

3.Linux OS

无论是在计算机还是在终端设备上，Linux的优势一直在于，其自由、免费、开放源代码的固有特征。而笔者始终并不看好它的发展，因为以上那些特征同时也给它带来了很多问题（有兴趣的读者可参考我在的《大众软件》中所写的《Linux的冷思考》一文）。

在手持终端设备领域，Linux避免了商业化困难等一些问题，但同时它也把易用性差这个最大的问题带入了手机领域。此外，虽然目前有不少大厂在支持Linux，舆论也总是导向："丰富的应用是智能手机的优越性的体现和关键卖点所在。而由于Linux的源代码是开放的，有利于独立软件开发商（ISV）开发出硬件利用效率高、功能更强大的应用软件，也方便行业用户开发自己的安全、可控认证系统。因此，Linux上将会有更多的应用出现。"


他们在传输什么？

但是，我只能说它的力量的确不容忽视。但今天的实际情况是在Linux平台上的开发者还是比Windows平台上少了数个等级。而用户的使用习惯与兼容性等问题也给它的发展带来了巨大阻力。

4.Symbian操作系统

Symbian操作系统的名称EPOC是取自Electronic Piece of Cheese中各单词的首字母，这也反映了它的理念，即使用电子产品时可像吃乳酪一样简单。Symbian操作系统是专注于手机的操作系统，可细分成3种类型：Pearl、Quartz、Crystal，分别对应普通手机、智能手机、Hand Held PC场合的应用。因此目前在手机平台上的应用也最为广泛，到2004年6月30日，有10家公司被授权可开发基于Symbian操作系统的手机，同时即有34款相关产品准备进入市场。因而，在Symbian操作系统上，开发者同样众多，软件的拓展能力也很强。

Symbian与Windows Mobile非常相似的是都非常看重网络与多媒体方面的技术发展，在软件功能上可容纳许多功能，包括和他人互相分享信息、浏览网页、传输、接收电子信件、MP3及影响媒体播放等。

但它与Windows Mobile以及Palm OS有着本质的区别，即Symbian操作系统仅提供系统的核心，而不提供操作的界面。由此我们才会见到以下多种不同的界面：

Series 60界面：为单手操作设计，如6600、6630……

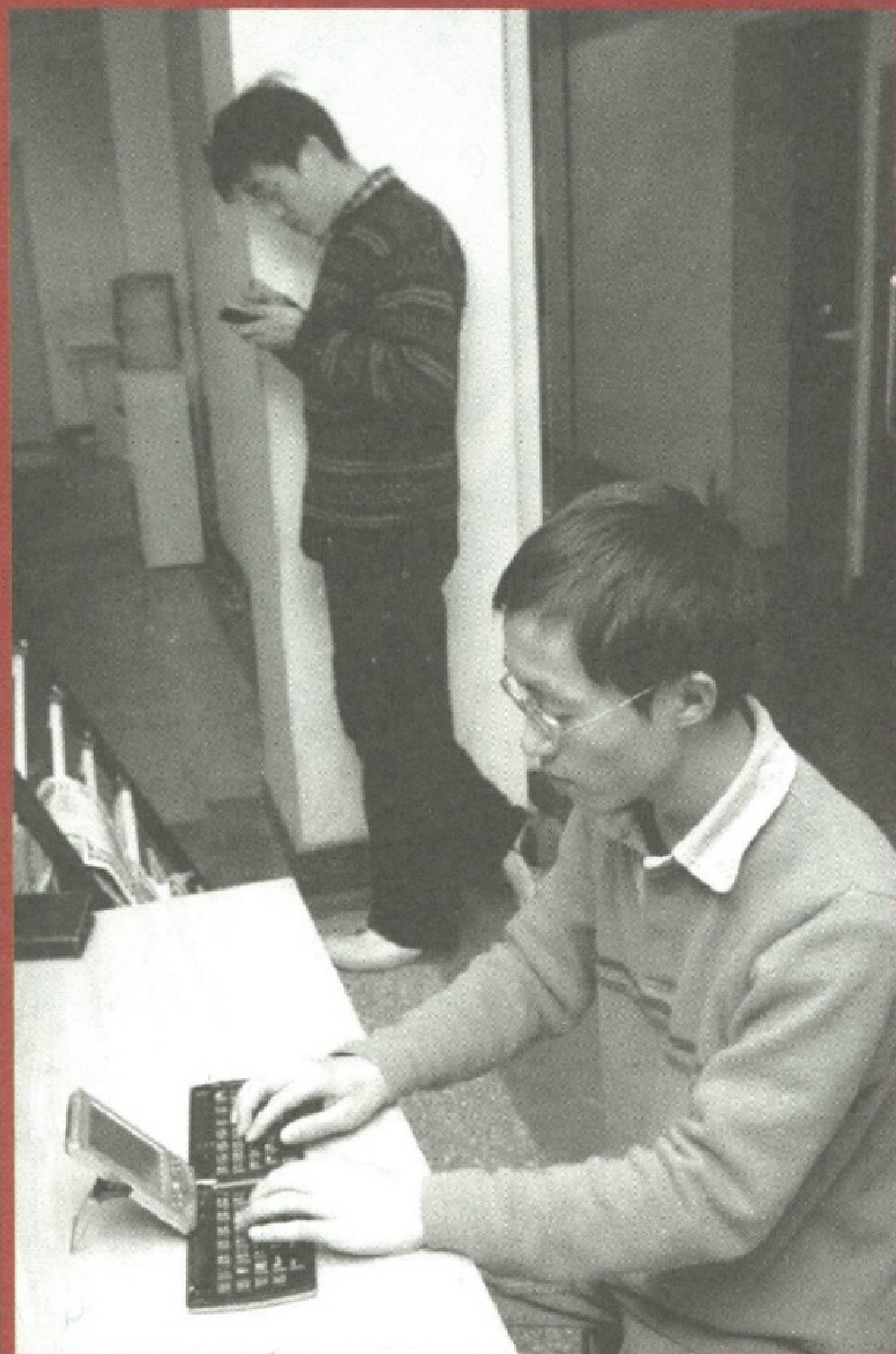
Series 80界面：为双手操作设计，如9210、9500……

Series 90界面：为笔操作设计，如7710……

UIQ界面：为笔操作设计，如P800/P900/P910……

此外，还有供内部使用的TechView等界面类型……

这些不同的界面可给不同类型的手机带来极具针对性的功能，但由于各种界面间的差异性较大，且并不完全相互兼容，这也给整个Symbian操作系统的发展带来了巨



蓝牙的优势

大的问题。

会产生这样的局面，主要是源于Symbian的背景极为复杂，简单来看它是世界上手机巨头为了适应新时代的需求而共同打造的操作系统。Symbian公司成立于1987年，最初是瑞典的爱立信、芬兰的诺基亚、美国的摩托罗拉，以及日本的Matsushita、National、松下等几家大型移动通讯设备商共同出资组建的一个合资公司，专门研发手机操作系统。因此它的诞生本身就与行业内的标准以及垄断这些词汇无法分开。去年Symbian的股权发生了一些变化，爱立信所持股份由17.5%变为15.6%，索尼爱立信由1.5%变为13.1%，诺基亚由32.2%变为47.9%，松下由7.9%变为10.5%，三星由5.0%变为4.5%，西门子由4.8%变为8.4%，摩托罗拉年初卖掉了所持Symbian股份。摩托罗拉的离开以及后来与微软的合作，与Linux厂商的合作都在行业内引起了不小的震动，也一次又一次地令人遐想究竟未来的操作系统将由谁一统天下。

从以上的股份构成中，我们还可看出诺基亚是Symbian最大的股东，而Series 60/80/90等界面也都由诺基亚开发完成。因此，在智能手机的未来领域里，人们谈论最多的便是微软和诺基亚谁能更胜一筹的问题。

四 对诺基亚的质疑

近一段时间常常看到，无论是Windows Mobile、Palm OS还是Linux OS的支持者都不断地用诺基亚经常推出高价低能的产品来攻击他的未来。

有人说："诺基亚这个公司，市场的确做得到位。然而他一贯的手法就是新瓶装旧酒，绚丽的包装加上大量的市场宣传赢得用户，功能方面却乏善可陈。比较来看，西门子SL45早就可跟Outlook同步通讯录、日历了，而MP3、Java这样的功能也2000年便在西门子6688上实现了。可看看现在市场上的诺基亚6600，那么大体积不说，MP3居然还是单声道的。"

还有人作了这样一种对比：

3年前的诺基亚

7650

操作系统：Symbian OS v6.0

处理器：106MHz（手机内存运行速度频率为118MHz）。

内存容量：8MB。用户可用内存：4MB。

3650

操作系统：Symbian

处理器：CPU时钟频率为104MHz。

内存容量：4MB。方便手机电话号码、图片、短信息和铃声存储。

3年后的诺基亚

6600

操作系统：Symbian 7.0s操作系统相容。

处理器：104MHz。

内存容量：16MB。机内动态内存为6MB。

7610

操作系统：Symbian作业系统7.0s Series 60平台。

处理器：104MHz。

内存容量：8MB。

总结：这4款产品，从2001年到2004年，价位从1900元到4890元，包装、形状各不相同，可是瓤子居然都是一样的。



诺基亚7650

用户的声音难免有些偏颇，而对于诺基亚的市场策略究竟是怎样的，笔者听到过诸多声音，但没有具体证据，这里不能妄加评判。此外，其它的企业也市场方面的考虑也决不可能全部是从消费者的角度出发。更重要的是，Symbian并不仅仅是属于诺基亚一家企业的，因此对于操作系统谁能称雄的问题，记者认为更能影响未来的核心在于操作系统的质量、技术、拓展、拥护者等这些绝对领域中硬碰硬的较量。

五 谁人将一统江湖

在质量方面，笔者由于并没有拿到全部的产品，因此仅仅用目前比较常见的智能手机测试平台JBenchmark2对去年末的两款重头产品进行了评测。其中索爱P910c采用的是Symbian OS 7.0的操作系统最终得分56分，而多普达565采用的是Windows Mobile 2003 for Smartphone SE操作系统最终得分126分。需要说明的是，这个分数更多的是取决于硬件平台，因此并不能反映完整的手机特性。不过在价格方面，P910c在6000元以上，而多普达565在3000元以上。

在拓展性能方面，目前这4种操作系统都有不错的表现。不过微软的优势在与PC的兼容方面更胜一筹，特别是在许多常用软件的使用方面。譬如与Outlook完全兼容，同步速度也非常快，特别是还可通过一些第三方软件用Outlook来收发短信，在Outlook里增加短信文件，其中仍然是收件箱、发件箱、已发送、已删除、草稿等，使用起来非常亲切。

在第三方开发方面：目前各种平台都可找到大量的第三方软件，不过Symbian操作平台上的操作软件在网上的点击率超过其它平台。相信这也是得益于Symbian在手机市场拥有的大量用户。对于开发的问题，笔者还采访了几位开发爱好者。根据他们的描述，目前基于Windows Mobile平台更为开放，微软一向喜欢放出开发工具和各种API，而且那些原有的Windows编程高手可轻松为Windows Mobile编写程序，而在摩托罗拉的Linux平台上与索尼爱立信、诺基亚的Symbian平台上，目前很多底层并没有开放，因此目前的大量程序都只能是基于JVM的通用平台上作开发，效率自然相对较低。有关开放的问题，令记者不由得想起了微软在视窗领域是如何一步一步地逼退了所有的对手——PC与MAC的对抗，王安公司的最终覆灭，这一个又一个活色生鲜的例子。

Palm上应用程序众多

在拥护者的声音方面，倾向于Symbian与诺基亚方面会胜出的声音不小。他们大多是Symbian原有的忠实用户，特别是那些使用过以往Symbian智能手机的用户，他们的基本观点在于Symbian操作系统在手机市场已雄踞多年，众多的拥趸与开发者为它的发展打下了坚实的基础。的确，诺基亚技术平台总监李天健也曾用一系列数字，向记者展示Symbian在这方面已取得的成绩：目前市场上基于Symbian OS的应用超过29 000个，有超过100家运营商支持Symbian 60系列平台。目前已注册的诺基亚开发伙伴超过150万名，在中国有超过10万的应用软件开发者在Symbian平台上工作。

诺基亚7610

支持Palm操作系统的声音与Symbian类似，不过自从PalmSource分家之后，专家们便越来越不看好Palm了。目前Palm在众多操作系统当中受欢迎度居第二位，但多数人认为它很快就会被微软赶超。IDC分析，在2007年微软便可超越Palm而夺得亚军。

支持Linux的声音来自用户的很少，多是行业内的专家以及政府官员。特别是中国的一些企业，他们总喜欢用Linux来把自己包装成中国IT领域中的卫道士，但看看他们的智能掌上产品，其实还停留在相对原始的智慧型掌上电脑阶段。

最后是支持微软的用户的声音，与其它最大的不同是，他们多来自于PC用户。

尾声

总的来看，微软如果一直统治着PC的桌面世界，它比以往在视窗的竞争中将更具有优势。但这并不等于它就会一定取胜，特别是因为它把PC当中的很多问题也带到了智能手持设备当中，譬如死机的问题、安全性问题……

以上谈了许多，写来写去，尽是国外的诸强，而我国的企业应该思考些什么，内功的修炼绝非朝夕之间的事。

直到今天，机会仍然公平地存在于以上所有竞争者面前，而击败自己的往往正是自己。

从干粮到电池

“五一”旅游数码设备电力解决指南

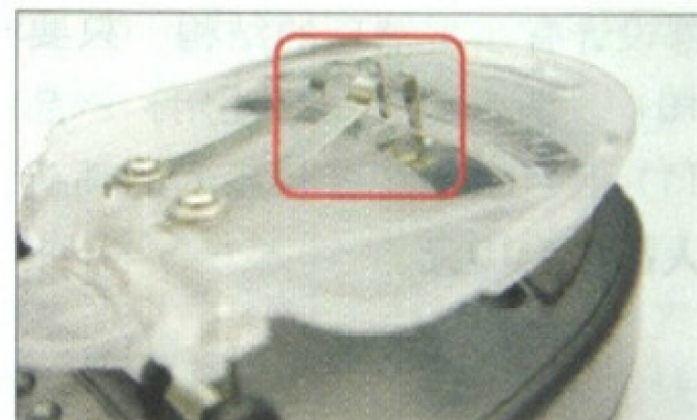
■四川 一居
北京 Mr.A

编者按： 某夜，风行水同学慢悠悠地踱着方步过来对我说：“若干年前我们的父母长辈出门旅游，最担心的是自己的包袱，因为里面装的是干粮和路费。眼看就是黄金周了，我才发现，现在我们出去玩，最担心的是背包里能不能装得下那一大堆的充电器和各式电池……”于是就诞生了这个选题。希望通过这篇文章能够最大限度地帮助大家解决这个问题，让我们能够一起轻轻松松地纵情于山水之间。

走吧，我们一起出去旅游，外面无限的风光与生机在等待着我们这些刚刚度过寒冬的人。且慢，是什么绊了俺一个大跟头？原来是手机充电器、数码相机充电器，还有DV、MP3、PDA甚至MP4播放器，所有这些数码设备的充电器纠结在一起……怎么能够让这些玩意坏了我们的兴致？让我们来一起想办法减轻负担吧！

一、多面手——通用型手机电池充电器


图1


图2

首先为大家介绍的是一位全能型选手（图1）——通用型手机电池充电器，小巧轻便，易于携带。以一当百是它的特长，虽然名为“手机充电器”，实际上不管是DC、DV还是其他什么数码设备的电池（锂电池或镍氢电池均可），只要能从机器里拿出来，一律通吃。该产品的秘诀在于两条可以自由调整间距的簧片（图2），只要将两条簧片的触点分别与电池的正负两极相连即可充电（图3）。而且具有充电保护功能，在充满之后会自动断电。侧面还有两个可供老式小灵通电池充电的接口（图4）。建议计划携带DC、DV、手机、PDA等设备的用户购买使用。**参考价格：人民币10元。**


图3


图4

由于设备类型和品牌的不同，电池的充电触点位置也是五花八门，比如Sony的数码相机F717的电池，其充电触点就隐藏得比较深，此时可以将充电器的簧片弯折到合适的位置和角度即可。如果这样还不行，可以通过电线来延伸解决。

二、四两拨千斤——USB接口稳压器

现在内置锂电池已经被越来越多的MP3厂家所青睐，因为使用锂电池的产品可以使其更加小巧精致。虽然小小的体积携带起来确实是很方便，但是却多出了一个长着“尾巴”的充电器，又添了新的麻烦。而且大部分MP3播放器内置的电池无法取出充电，充电器就成为无法摆脱的负担。我们推荐无时无刻都希望被音乐包围的MP3用户，购买一种带有USB接口的稳压器（图5），外形类似常见家电的插头，前端使用两项插头连接市电插座，其内部的电路可将交流电转换为5V的

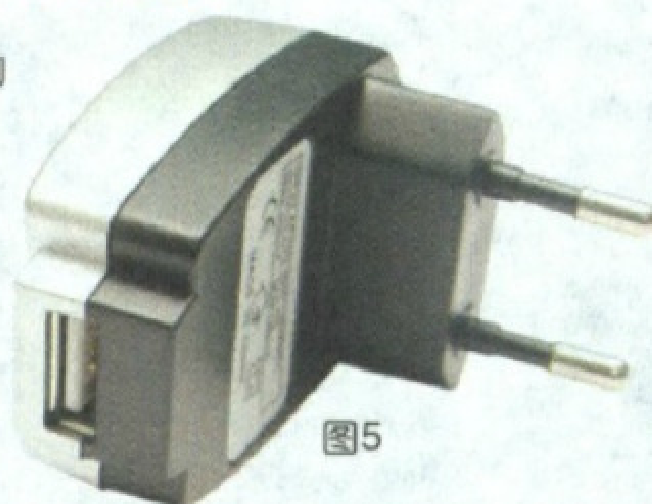

图5


图6

直流电，最后通过标准的USB端口输出，**参考价格：人民币5元。**

用户只需要使用MP3播放器自带的USB数据线连接即可（图6）。通常此类产品都可以适应100～250V的交流电压，即使到了另外一个国家，也不必担心，完全胜任旅行使用的要求。部分消费级的DC也可以通过USB接口来充电，因此也可以使用该产品。**参考价格：人民币10元。**


图7

如果觉得携带数据线还是有些麻烦，可以购买USB转接头（图7），但是要注意此类转接头有很多不同规格，购买时最好携带原配数据线前往，免得出错。

三、走遍天下都不怕——贝尔金全球通插座适配器

不知道你发现了没有，前面介绍的两种产品都存在一个共同的问题，就是无法在各种不同规格的插座上使用。特别是计划出国旅游的朋友，圆孔的、扁孔的、三项的、八字的，在个别国家甚至还有要插入特殊的“钥匙”才能使用的插座。My God，形形色色的插座恐怕立刻就会让你的充电器全无用武之地。该怎么办呢？

有上述周游列国计划的朋友，可以购买一种由专业外设厂家贝尔金所生产的“全球通插座适配器”（图8）。该产品可以应用于全球所有国家和地区的各类插座，当然也包括需要“钥匙”的那种（图9）。该产品内部设计有非常精巧的结构，只要根据说明书将插头调整为合适的类型（图10），插入插座即可使用。产品的背面设计有一个万用插座作为输出（图11），可以适应各种不同的插头，真正做到了“全球通用”，**参考价格：人民币100元。**


图8



图9


图10



图11

贝尔金全球通插座适配器仅仅是一个插口转换器，并不具备改变输出电压的功能。因此在使用时，请特别注意连接设备的适应电压范围，避免设备因各地区电压不同而损坏，或者无法正常使用。

四、最大的移动电源——车载充电套装


图12

喜欢自驾车旅行，特别是带着三五亲朋好友，一起驰骋在原野上的感觉吗？深入旷野的心脏区域，根本就不可能找到电源插座。不过千万别忘记你身边的座驾，它可能是世界上最大的“移动电池盒”哦：）你可能会说早就为手机配备了车载充电器，但是其他设备怎么办呢？DC、DV两兄弟还等着记录难得一见的风光，MP3也早哑了……还有你的朋友们，他们不一定每人都有车载充电器吧，面对不同的手机品牌，你是否想使劲地挠挠后脑勺呢？呵呵，其实完全不必烦恼，只要出发前在本地的电子卖场购买一套通用移动电话充电套装（图12），就可以解决各品牌手机充电的问题。

各位亲爱的看官，我看大家骨骼精奇，都是万中无一的省电奇才，维护数码设备的电力供应就靠你们了。我这儿有条省电秘笈，既然跟你有缘，就半卖半送给你们吧：

“液晶显示屏虽然是数码设备与自己主人沟通的桥梁，但是往往也是耗电大户之一。因此无论是手机、笔记本电脑、PDA，还是MP3、DC/DV等，如果想要延长使用时间，就应当首先关闭屏幕的背光，降低对比度与亮度，以及在不需要观看液晶显示屏的时候直接将其关闭，而不是使用屏幕保护程序。连带其他设备的背光，比如键盘等，能关的也都关掉……”

“一条不够啊？还有耶……”



车载充电套装通常包括一个使用USB接口输出的点烟器转接头，一条可以自动收缩的USB线，以及若干对应不同品牌手机的充电器接头。只要将USB线连接至点烟器转接头上的USB接口，另外一头接上合适的手机充电接头，就可以给手机充电了（图13）。**参考价格：人民币25元。**

图13

多为手机操作设立快捷方式，这将大大减少手机的操作时间、节省电量。

定期删除SIM卡中不必要的信息（如短信、电话记录等），以免手机频繁地读取或查找SIM卡中的信息，以降低电力的消耗。

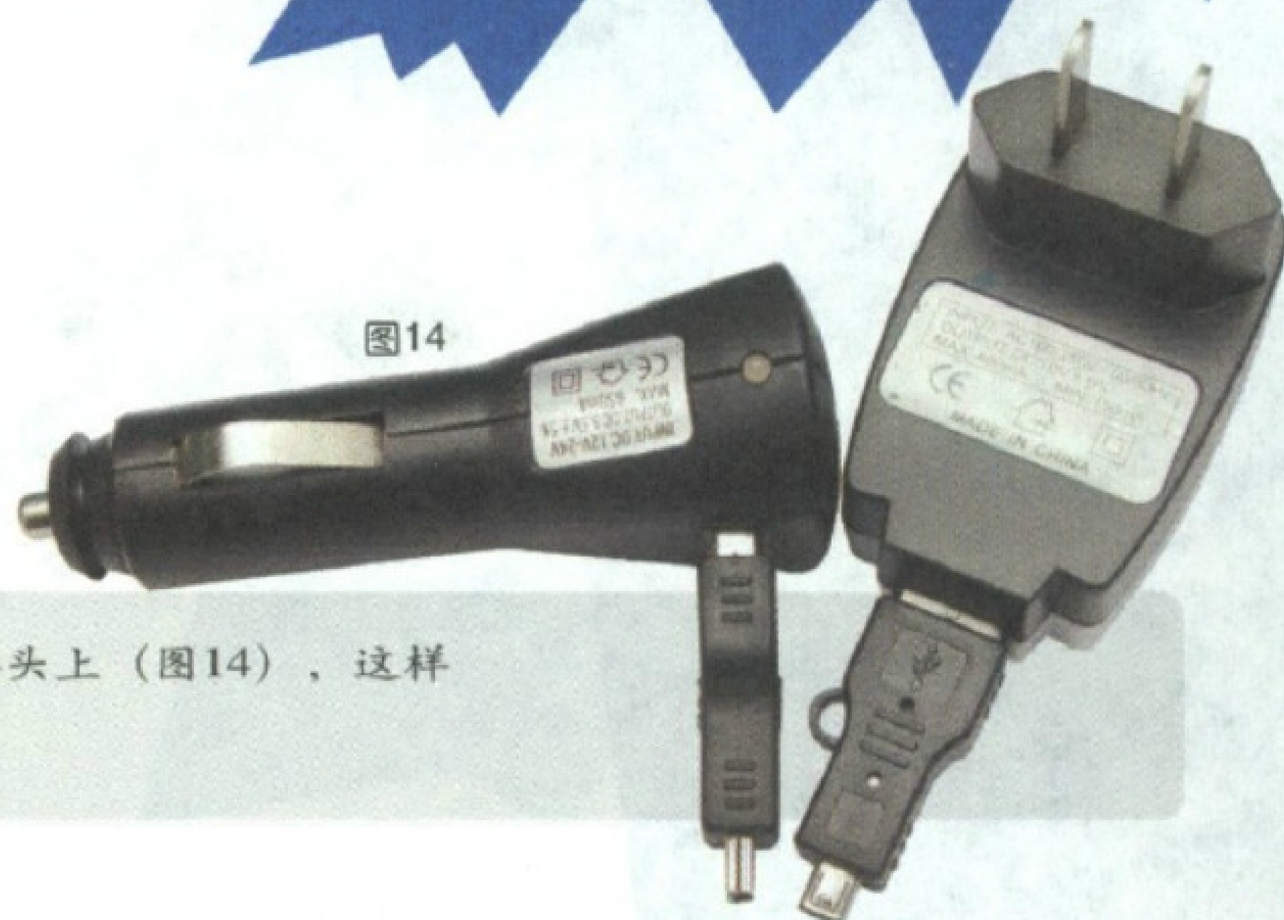


图14

也可以将前文介绍的USB转接头直接插在点烟器转接头上（图14），这样还可以为MP3和部分型号的其他数码设备充电。

五、电能随身跟你走——爱国者“超能王”智能随身电源



图15

很多朋友都遇到过在旅途中将随身携带的电池电量全部用尽，身处大自然的怀抱之中，既没有电源插座，也找不到汽车，呵呵，那时候真是恨不得能从地里挖出块电池用用。

国内的数码产品厂商华旗数码将于近期推出一款高容量的智能随身电源——爱国者“超能王”（图15）。这是一个通过内置7200mAh大容量锂电池的能够进行再充电的电池系统。据称还是世界上首款各种数码产品都可以使用的便携式智能电池组，通过搭配多种充电接头，可以给多种随身数码产品充电，适用于手机、数码电器、随身视听设备和小型家电等电子电器产品。解决了以往旅游外出或野外作业时经常出现的因电源不配套或断电引起的不便和烦恼。不管消费者在什么地方，这个随身电源都能够使用在他们的手机或其他设备上。而且用户能够通过观看智能随身电源的能量显示器，获知当前的电量状况。当你看到本文时，这款产品应该已经可以在市场上见到了，喜欢徒步旅行或者是登山的朋友不妨考虑一下，**参考价格：暂无，即将上市。**

六、八仙过海，各显神通——五花八门的应急充电产品

除了以上介绍的产品，目前消费者还可以通过网络或者一些大型的电子卖场购买到五花八门的充电器，其中既有真正的高科技产品，也不乏充电、健身二者兼顾的东东。



由英国的PodGear公司推出的iPod太阳能充电器。它由3片采用人体工程学设计的叶面组成，每个叶面上都安装了高效的太阳能电池板。使用的时候可以打开，而不用的时候则可以收起来，这样设计既保证了使用时有足够的太阳能电池板面积，也不会在收起来以后占用太大的空间。**参考价格：人民币900元。**

目前笔记本屏幕的分辨率一般都在1024×768或以上，在一般的情况下如处理文档、上网等，800×600的分辨率就够。但在使用此功能时，需将笔记本显示设置的"扩展图像到面板大小"选项前的勾去掉，也可进入BIOS中将"Advanced"选项中的"Display Expansion Support"类似选项，设成"Disabled"。这样相当于变相地缩小了屏幕尺寸，达到节约用电的目的。

笔记本电脑的电池在使用一段时间之后会衰老，其使用时间也会缩短，出行前先将电池"锻炼"一下，让其重焕青春，是旅行前可取的准备工作之一。

1.BIOS校正法

为使电池能够达到最佳性能，部分笔记本电脑BIOS内置的电池校正是相当有用的一项功能。启动电脑，按F2键进入BIOS程序。在BIOS程序中，选择Exit项目，回车后选中"Battery Auto-Learning"选项。保存设置后退出BIOS程序。系统会重新启动并开始电池校准。重新充满电，是不是发现电池又恢复了生机?

2.专用软件校正法

一般而言，各个品牌的笔记本都会有专用的电池校正软件。例如"IBM Notebook Manager"便内置了一个电池刷新程序，该程序可方便地校正电池。接好电源适配器，然后点击"开始"→"程序"→"Notebook Manager"，打开Notebook Manager程序，点击"POST"选项，单击"刷新"(Enable Battery Refresh)按钮；待电池放电结束后，重新将电池充电至100%即可。



国内厂家宽洋生产的"急电王"手拉充电器。用户只要能够每分钟拉动拉环40次左右，就可以为各类数码设备充电，除作为应急电源之外，还可以增强使用者的臂力。**参考价格：人民币30元。**



另外一个国内厂家推出的手摇式充电器。还记得电影中的老式电话吗？每次拨打前总要快速地摇那么几圈，这款产品似乎就是专门为那些有着非常浓厚的怀旧情结的消费者准备的。充电之余，还可以让你找到上个世纪初期的感觉……**参考价格：人民币25元。**



著名手机厂商摩托罗拉推出的手摇式充电器，由于价格高昂，在国内几乎没有销售，得通过国外的购物网站购买。但是一度被国内众多小厂仿制，衍生出许多廉价的产品。**参考价格：70美元。**



国内厂商生产的应急充电器，通过其中放置的充电电池来为手机充电。出行时只要购买4节大容量充电电池就可以解决问题，真是非常方便。**参考价格：人民币20元。**

七、自给自足——DIY解决思路

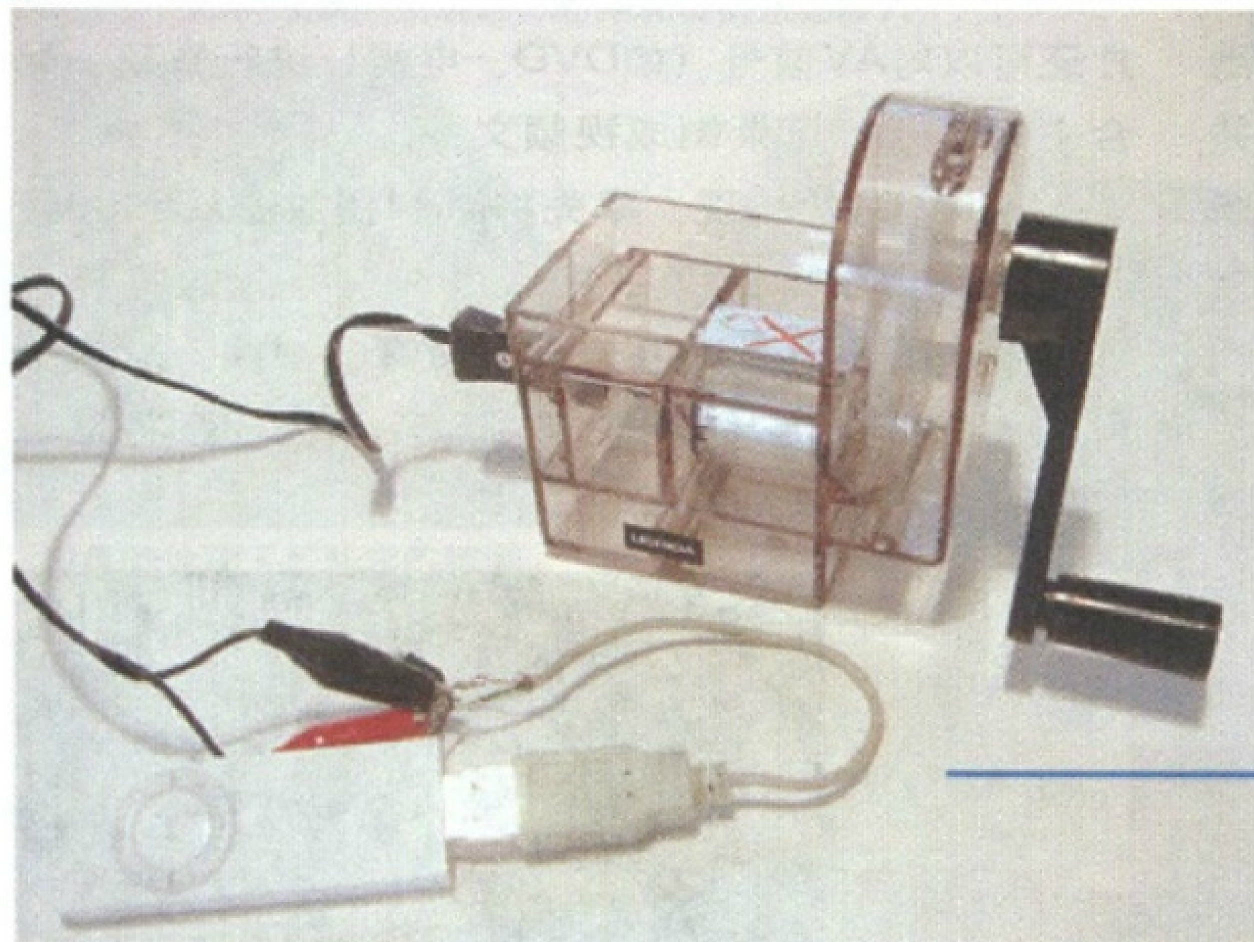
如果你有一定的动手能力，完全可以自己动手制作后备电池盒，甚至是应急充电器。通常此类产品的技术含量并不是很高，制作难度也不大。大部分的原器件都可以在电子市场中找到现成的，通常使用国产锂电池制作一个2000mA以上容量的电池盒，花费不会超过100元，真是便宜又实惠哦。其实国内外已经有不少的DIYer制作了许多后备电池盒和应急充电器之类的东西。这里给大家展示其中的部分作品，希望能够给喜欢自己动手的人提供灵感。

DC的闪光灯是耗电大户，白天应尽量避免频繁使用闪光灯。在较暗的环境下可通过调高ISO值和增加曝光补偿来减少闪光灯的使用次数。

无论是DC还是DV，很多摄友都喜欢拉来推去，但如果想省电，要尽量避免使用不必要的变焦操作。

尽量少用DC的连拍和动态影像短片拍摄功能。DC的连拍功能大都利用机身内置的缓存来暂时保存数码相片，其较耗电。

灵活运用DC的自动节电功能。很多牌子的数码相机都具备省电模式，可自动关闭液晶显示屏和相机电源，从而延长相机电池的使用时间，如“相机自动休眠”、“液晶取景器自动关闭”等。



利用旧的削铅笔机改造的手摇应急充电器，使用一台小的无刷电机来发电，再通过连接一个从USB延长线上剪下来的USB接头来给iPod Shuffle充电。

国外玩家利用废旧的小糖果盒为iPod制作的后备电源盒，其实只要计算好需要的电压，将IEEE1394接口更换，我们完全可以制作出为其他设备供电的电池盒。



国内DIYer的杰作，自制松下FZ20多功能手柄电池盒。外壳使用亚克力板制作，并喷上黑漆。内装两节大容量充电电池。并且拆卸了一块小容量的国产锂电池，留下保护电路给电池盒用。最终整体完成效果非常棒，乍一看是不是有些像商业化的产品呢？



自制电池盒除了要注意电压匹配之外，特别要考虑方便携带，千万不要为了贪图大容量而做出一些“巨无霸”式的东东来，一方面不方便携带，另外一方面也会对设备的使用造成困难（比如相机将会变得格外沉重而难以手持拍摄）。

MP4播放器 DEC PMP101

屏幕尺寸较小

小巧轻便，对存储容量要求低

价格较同类产品要便宜不少

MP4播放器普及急先锋

■晶合实验室 别理我

MP3的普及必然加速便携式视频播放器的发展，而MP4作为发展相对成熟的编码格式得到厂商的青睐并用于新一代视频播放器上也理所当然。送测的中恒PMP101在便携性方面颇有建树，尺寸相当小，仅有110mm×65mm×26mm。搭配的是一款2.5英寸LCD液晶屏，附带一块720mAh锂电，质量为114g，比大多数数码相机还要轻便。和我们曾评测过的掌宝MP4播放器相比，可谓五脏俱全的小麻雀。不过平心而论，PMP101的制作工艺和中高端产品有一定差距，塑料外壳在硬度和手感上都不甚理想。其操控性较好，通过5向键和模式开关，可以非常便捷地进行各项操作，产品支持最高1GB的SD卡并内置128MB存储空间（还有256/512MB版本）。PMP101尽管在整体性能和细节处理方面略有欠缺，但是其小巧的体积和轻量化的设计，使得出行携带非常方便。

PMP101采用Jcatech的SUNPLUS SPC536A-PB RISC芯片对MP4视频进行编码/解码，视频播放效果尚可，但是分辨率方面的限制让我们无法很清晰地观看到影片的细节，产品搭载的迷你扬声器效果一般，建议用户使用耳机。标配的锂电容量虽然只有720mAh，实际使用却可以坚持近3小时，看完1部2小时左右的影片应该没有问题。

由于液晶显示屏尺寸较小，所以它对视频源的分辨率要求很低，约3XX×240，这不但有利于控制成本，也能有效降低对产品体积、存储器容量等方面的要求。产品的附加功能也较丰富，除了游戏、MP3/WMA播放外，通过飞利浦SAA7113H芯片还可以对AV信号（如DVD、电视）进行解码，配合主处理器也可录制成视频文件。

PMP101的出现，率先将MP4播放器从5000元以上的高价位上拉了下来，也许在不久的将来，MP4播放器将真正进入普通消费者的视线。从这个角度而言，PMP101无论市场表现如何，都将是一款具有特殊意义的产品。P



CF卡完全可以作为它的存储器，为什么要用性价比低许多的SD卡呢？


电路板上显得很“空旷”，大概与其功能不强有关



视频解码支持： MPEG-4 SP (*.asf) 3XX×240@25fps
音频解码支持： MP3/WMA
图片支持： JPG
屏　幕： 480×234真彩TFT
电　池： 720mAh锂电
尺　寸： 110mm×65mm×26mm
重　量： 114g（实测，含锂电）
附　件： 耳机/腕套/说明书/驱动光盘/布套
参考价格： 2888元
联系电话： 800-810-0620



PMP101侧面看上去还是挺小巧可爱的

数码相机 索尼 DSC-V3

理想的日常随身用机，专业摄影人士可考虑的副机
体形小巧，做工精良，操控简单 分辨率出色，色彩清新，功能丰富
微距能力不足

■晶合实验室 小虫


V3的成像风格清新，后期调整的余地很大


没有强大的连拍功能要想抓到这样的场景非常困难



拉丝打磨的机顶质感很不错，而且透出强烈的专业味道



拨盘的处理工艺非常的精湛


动态直方图、移动对焦、全息对焦是绝大多数数码单反也没有的功能，V3功能之强悍可见一斑



索尼DSC-F828一举将消费级数码相机的像素提升到810万，迫使尼康、佳能、富士等厂商纷纷推出500万像素以上机型应战，"DC像素止步于500万"的说法顿时成为历史。对索尼的高端Fans来说，F828体形过于庞大和繁复，F717则早已过气，V3是一个更理性的选择。

虽然编号是V3，但这款相机其实是V1的后继版本，有4种颜色的外壳，目前上市的只有黑色。除镜头外，V3的机身和F828非常像，有人因此称之为后者的简化版。V3机身采用合金制造，顶部更采用了拉丝打磨，2.5英寸LCD顺应了大尺寸取景器的潮流。其采用双存储卡插槽，除记忆棒外它还支持更实惠的CF Ⅰ卡。

V3配备了和V1相同的蔡斯Vario-Sonnar 4倍光学变焦镜头，但采用了新的实时影像处理器（Real Image Processor），支持RAW格式，像素提升到710万。除常规的对焦、测光、曝光模式外，取景时V3还可提供动态直方图作为曝光依据，移动对焦方式更可使屏幕任意位置成为焦点，对较高级别的摄影爱好者来说，这两个功能非常实用。V3的开机时间约为3秒钟，快门延迟很小，快速连拍模式下可以2.2fps的速度连拍8张，加上单手即可完成常用操控，使V3也适合于要求不高的抓拍场合。

V3的成像锐利、清新，没有F707过于艳丽的感觉，有种德国镜头特有的油润。ISO12233标板测试表明，V3分辨率在F4时最高，可达到14左右（入门级数码单反的水准），F8时已有明显下降，可放心使用大光圈。RAW格式对提升分辨率没有帮助，但在噪声控制方面比JPEG/TIFF有更好的表现，用JPEG格式拍摄夜景的情况下，ISO200的信噪比可以接受。P

有效像素：740万
最大分辨率：3072×2304/3072×2048
变　　焦：4×光学/2×数码
最大光圈：F2.8~F4
ISO范围：100/200/400/800
存储介质：记忆棒/CF Ⅰ
接　　口：USB 2.0、AV
体　　积：120mm×63mm×72mm
重　　量：430g（实测）

附　　件：说明书/锂电池/背带/USB 2.0数据线/AC电源适配器/电源线/AV线/保修卡/软件光盘×2/宣传手册
参考价格：5180元
咨询电话：800-820-9000

MP3播放器 朝华MY1000

影音通吃的播放器

优秀的信息和控制界面

屏幕显示效果较好

配套耳机音质一般

■晶合实验室 魔之左手

朝华的数码播放器在设计方面一直是比较前卫的，在数码音频播放器群雄并起的今天，朝华又推出了支持视频播放的魔音MY1000。从外观上看，MY1000的彩色显示屏占据了1/3以上的正面面积，颇似一款超袖珍的翻盖式手机，加上面板下方闪烁的幽蓝灯光，无论什么时候将它拿出来，一定都能最大程度地吸引眼球。

MY1000的控制界面很有特色，旋转式的3D操作界面让人想起苹果OS X系统。它的内置锂电池可支持10小时左右的MP3播放。这款产品的EQ功能，特别是SRS技术无疑是比较出色的特点，它可用耳机给人带来相当好的3D环绕效果。但是由于MY1000的耳机效果一般，



5向导航键位置选择不错，操作起来很方便



65k色显示屏的显示效果很出色



USB转接器有时比使用连接线更方便哦

容　量：	256MB
文件格式：	MP3/WMA/OGG/MP4
显 示 屏：	96×96 65k色CSTN
接　口：	mini USB 2.0
尺　寸：	30mm×65mm×15mm
重　量：	34g（实测）
附　件：	耳机/USB连接线和转接器/音频转录线/使用说明书
价　格：	1880元
咨询电话：	800－810－5996

在启用SRS技术时就显得无法应付了，建议用户换用较好的耳机。

MY1000可以观看JPEG图片和MP4视频文件，显示效果相当不错，画面很鲜艳、视频流畅。虽然受到分辨率的限制，视频中的字幕无法辨认，但是对于这种体积的播放器，也很难安装更大型的显示屏了。

MP3播放器 爱国者F850

价格稍高

构思新颖

功能完善

F850新颖独特的构思迎合时尚一族的消费取向，当然，也很吉利，彩头不错！

■晶合实验室 别理我

第一眼看到爱国者F850，会很自然地把它和“可爱”两个字联系在一起。不过我们从厂商那里得到的答案是：它的外观设计取自汉字“吉”。仔细一看，敦厚的形体、象征吉祥温暖的靓橙配色，还真有点儿“吉”的感觉。促销的礼盒里有纯银项链挂坠、车载风铃、星座贴纸等不少惊喜，相当超值。

F850的制作工艺的确有独到之处，外壳手感细腻，光泽亮

容　量：	128/256MB
文件格式：	MP3/WMA
接　口：	USB 1.1
尺　寸：	64mm×40mm×17mm
重　量：	36g（实测）
附　件：	耳机/相关连线/软件光盘/说明书
价　格：	1299/1599元
联系电话：	800-810-7666



手感很好的5向键，操作起来很省事



耳塞的金属感好强





侧面，可以看到质感非常细腻的外壳

丽，据厂家提供的资料介绍采用混合珍珠粉UV处理，经过82次抛光，高亮耐磨。中间的造型部分，可以根据不同的星座选择不同的配色，天蓝色的巨蟹、祖母绿的金牛……猜猜我们这款靓橙色是为哪个星座准备的呢^_^？

F850能很好地完成MP3播放器这一本职工作，除了日常的MP3/WMA播放以外，录音（麦克风/Line in）和FM收音功能都相当完善，后者更是能够接收76～108MHz的宽频信号（市场上大部分产品为87～108MHz，无法接收很多校园电台）。耳塞外观较为时尚，音质一般，换用中高档产品整体音效会有明显提升。

手机百宝箱

恶搞爆笑学院

游戏容量: 27.4kB（Motorola C650）；30.6kB（Motorola V600）；27.2kB（Motorola V872）；31.7kB（Nokia 7610）；26.4kB（Nokia S40）；27kB（SamSung E108）；31.5kB（Sonyericssion K700c）



游戏类型: 动作游戏

系统平台: JAVA

收费价格: 5元

下载途径: 移动梦网→百宝箱→娱乐百宝箱→电子书刊→联梦——恶搞爆笑学院

游戏介绍: 这可不是一般的学院哦，这里的学生个个都是恶搞高手。保证让你直着身子进来，弯着腰出去。为什么？笑得肚子都疼了呗。

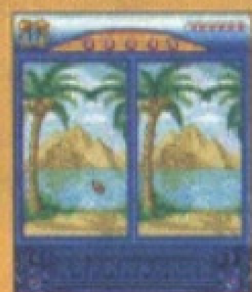


如果你有足够的忍耐力就进来吧，忍不住可别硬撑哦，放声笑出来吧！学院包括多种搞笑类型的教室，在这里的学生不是天才也是奇才，他们突发奇想的种种搞怪幽默一定会让您忍俊不禁。快和他们一起把恶搞的智慧发挥到极致，让您身边的人也跟着一起大笑，快点报名吧。哈哈，说不定又一个恶搞大王即将诞生了。

有空来找茬2

游戏容量: 56kB（Nokia S40）；93kB(Nokia S40,Nokia 7610/6600,Motorola V878/872,Motorola V600,SonyEricsson K700c)

游戏类型: 益智游戏





系统平台: JAVA

收费价格: 8元

支持联机: 否

下载途径: 移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→益智游戏→联梦——有空来找茬2

游戏介绍: "有空来找茬"的经典众所周知，而本作的特别之处在于，你只需要一次付费即可免费定期更新游戏图片库。还增加了积分上传及网络排行功能，再不必为自己的实力不为人知而烦恼咯！游戏设有若干关，每一关都有5处不同的地方需要你找出，每次游戏都有5次选错的机会，规定时间内超过5次就算失败，将不同点找出就算过关。关卡越往后，给你的时间也越短。控制可爱的蜡笔头，快快找出不同的地方吧！当你通过了所有的游戏关后，或许会发现你的观察力也得到了提升，好好感受这款游戏带给你的快乐吧！

升级热报

iRiver于2005年3月2日发布iFP全系列MP3播放器Media Converter软件1.5.1升级版For Win98SE/Me/2000/XP。在安装此升级包前，请先确定您已经安装了随机附带的Media Converter 1.0转换软件。下载地址：http://download.iriverchina.com/iriver_pds/Media_Converter_Update_eng(v1[1].5.1).zip

iRiver于2005年3月10日发布H110/H120/140(10/20/40G)固件版本v1.65，修正了由于录音延迟造成的开始部分无法录音的错误。下载地址：**H110** http://download.iriverchina.com/iriver_pds/ihp_100V165.zip

H120/140 http://download.iriverchina.com/iriver_pds/ihp_120V165.zip



韩国三星公司于2005年3月7日同时发布了YP-780及YP-66两款MP3歌词显示升级软件。下载地址：**YP-66** http://www.yepp.com.cn/upload/utility/YP66_Lyrics_Upgrade.zip

YP-780 http://www.yepp.com.cn/upload/utility/YP780_Lyrics_Upgrade.zip

昂达于2005年3月5日发布了最新的VX303, VX505, VX606, VX707昂达炫音MP3固件在线升级工具。下载地址：ftp://ftp.onda.cn/download/driver/oamp3/ONDAonline.exe

朝华于2005年2月25日发布了PMP-MV500 MP3播放器最新驱动包For Win98SE/Me/2000/XP。下载地址：http://www.zarvadigital.com/eiss/dirver/dirver/mv500/mv500_pmp500.rar

Nikon尼康于2005年3月8日发布了Nikon Capture 4软件最新4.2.1升级版For Win98SE/Me/2000/XP。下载地址：http://chsv-soft.nikon-image.com/jpn/software/win/nc421jw.exe

Konic-Minolta柯尼卡美能达于2005年2月22日发布了DiMAGE Master软件最新1.0.1升级版For Win2000/XP。下载地址：http://download2.minoltaeurope.com/openmind/technic/swfw/mswdipho.nsf/logdwl?openagent&5CFC506F6BE90AE049256F9600358790/$File/dm101e.exe

Olympus奥林巴斯于2005年2月18日发布了E-300/E-1数码相机最新驱动For WinXP。下载地址：http://www.olympus.co.jp/en/support/imsg/digicamera/download/software/firm/e1/

极限是多少？ Windows

用NLITE极限简化系统安装光盘实例

■广东 GZ

编者按： 大家都知道Windows系统中有很多赘肉，目前很多文章都介绍nlite是精简系统的利器，但现在流行的方法中，都只是含糊地说明nlite的功能，到底Windows中哪些是赘肉，哪些是宝贝，读者仍然是一头雾水，不敢妄动。下面请看本刊特约作者GZ制作的全功能WinXP系统的极限大小——170MB。

每个计算机用户都必须至少拥有一张光盘，那就是操作系统安装光盘。重装操作系统几乎是计算机用户必然的经历，在这个并不愉快甚至枯燥的过程中，大多数用户都会在心中祈求“上帝啊，难道就不能有那么一张安装光盘，只要把它扔进该死的光驱就能自己安装一切，我现在本应该是在悠闲地喝着茶”。笔者虽然并非上帝的代言人，还是可以告诉大家，这样的光盘当然有，前提仅仅只是要求拥有刻录机而已。不仅如此，更加复杂、华丽、个性的安装光盘也并非遥不可及的目标。没错，这个系列开始我们要打造最具个性的安装光盘，删除一切可删除的、集成一切可集成的、替换一切可替换的……一切就从WinXP安装光盘开始。nlite是现在众多媒体报道的可以精简Windows安装文件的实用工具，但目前流行的文章都只是泛泛而谈，并没有一个完整的实例公布出来，读者看到众多的精简选项不敢轻易下手。

用nlite精简系统安装光盘

本篇将要把WinXP安装光盘精简到170MB，而且并不丧失任何系统基本功能，所有去除组件功能在实际使用中均可被第三方软件替代（参见本刊2004年20期《外来的和尚好念经》），从而获得出最大的光盘剩余空间用于以后的制作。nlite正是这样一个非常非常棒的工具，它将过往繁重的手工修改工作流程化，而这些工作本来只能被少数人所掌握，现在则几乎每个人都能轻松完成。nlite当前版本为v0.99.8 beta5，主页在http://nuhi.msfn.org/download.html，用户必须先安装微软的.NET Framework 1.1 Runtime（下载：http://www.newhua.com/popsoft/dotnetfx.exe）支持，否则无法安装执行nLite。需要说明一点，nlite的各版本功能、界面等都有很大区别，本文基本以v0.99.8 beta5为基础，结合实际问题来选择以前版本，因此出现差异的读者请注意版本。

将WinXP安装光盘根目录下所有文件和文件夹全部复制到一个文件夹中，例如放在“C:\XPCD”中，注意放置这个文件夹的硬盘分区要至少有1GB左右剩余空间，因为制作过程中产生的临时文件会占据一部分空间。

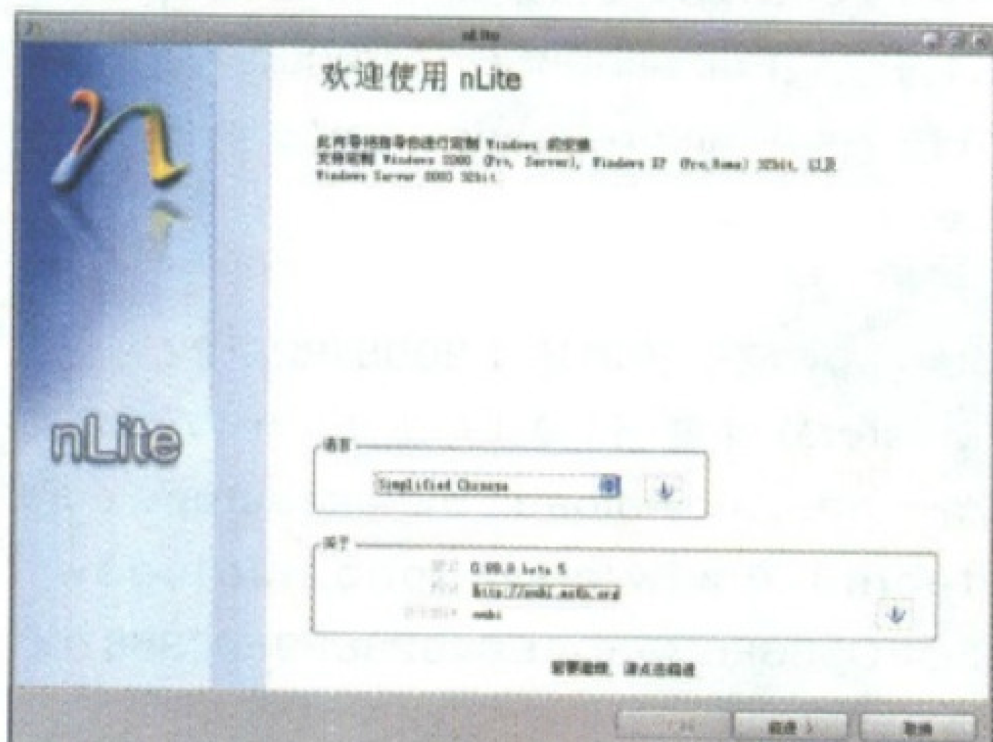


图1

图1：启动nlite，在“Language”中选择“Simplified Chinese”，界面就转换成中文。

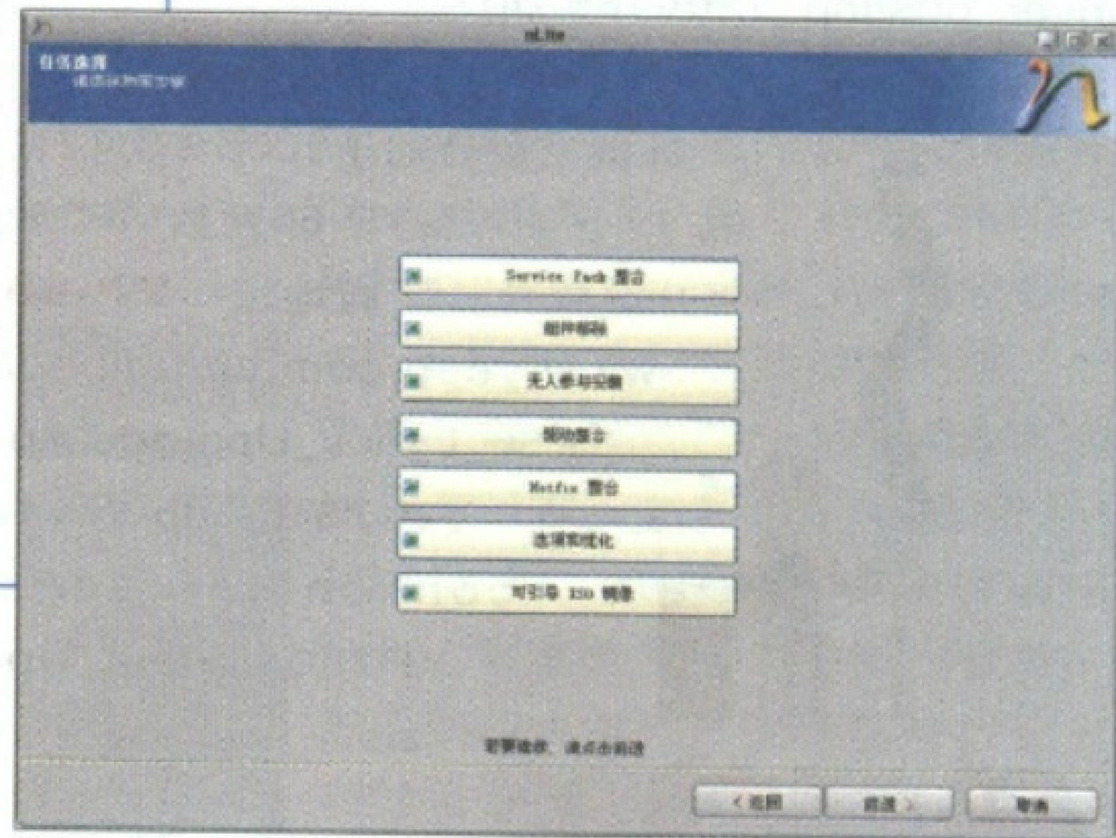


图2

图2：点“前进”进入“任务选择对话框”，这里显示的是它所能完成的7项工作，对于不需要进行处理的工作，可把前面的勾去掉，nlite将跳过这一步。

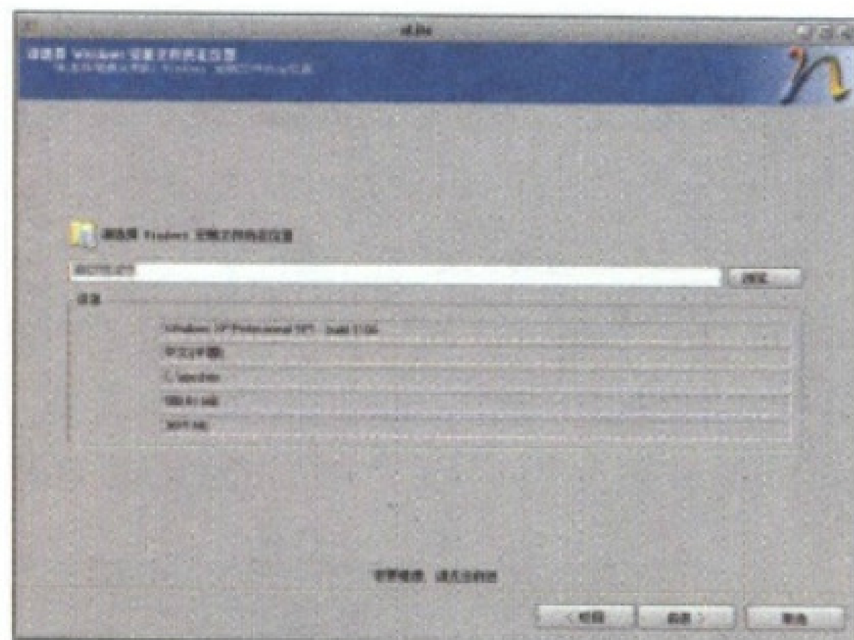


图3

图3：点"前进"来到"请选择安装文件所在位置"对话框，点击"浏览"按钮，找到刚才放置安装文件的目录"C:\XPCD"并确定，nlite会对文件夹中的安装文件进行分析，识别出目前安装文件版本为WinXP Pro SP1中文版。

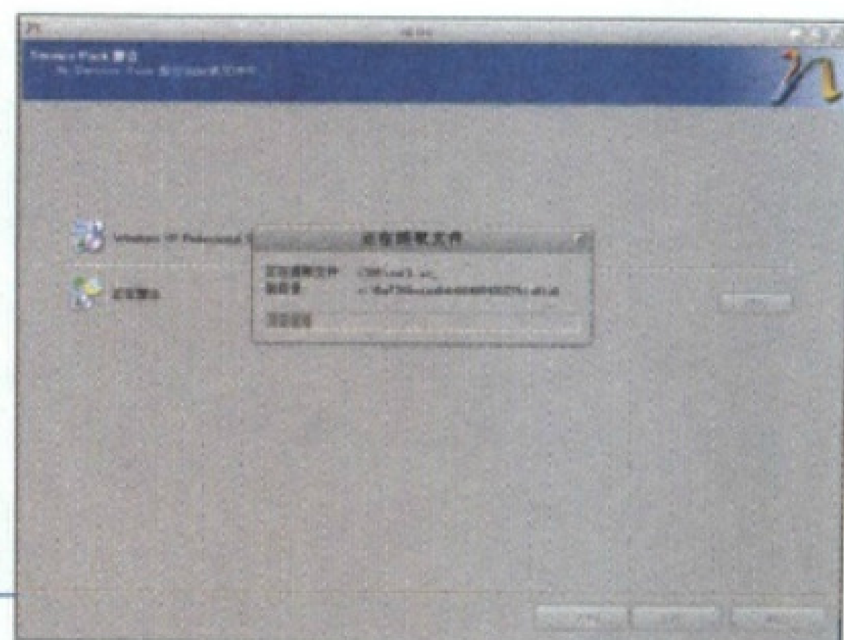


图4

图4：点"前进"来到"Service Pack整合对话框"，点击"选择"按钮，并在对话框中指定硬盘上的WinXP SP2补丁包，确定后nlite就会开始将SP2补丁包整合集成到现有安装文件中。

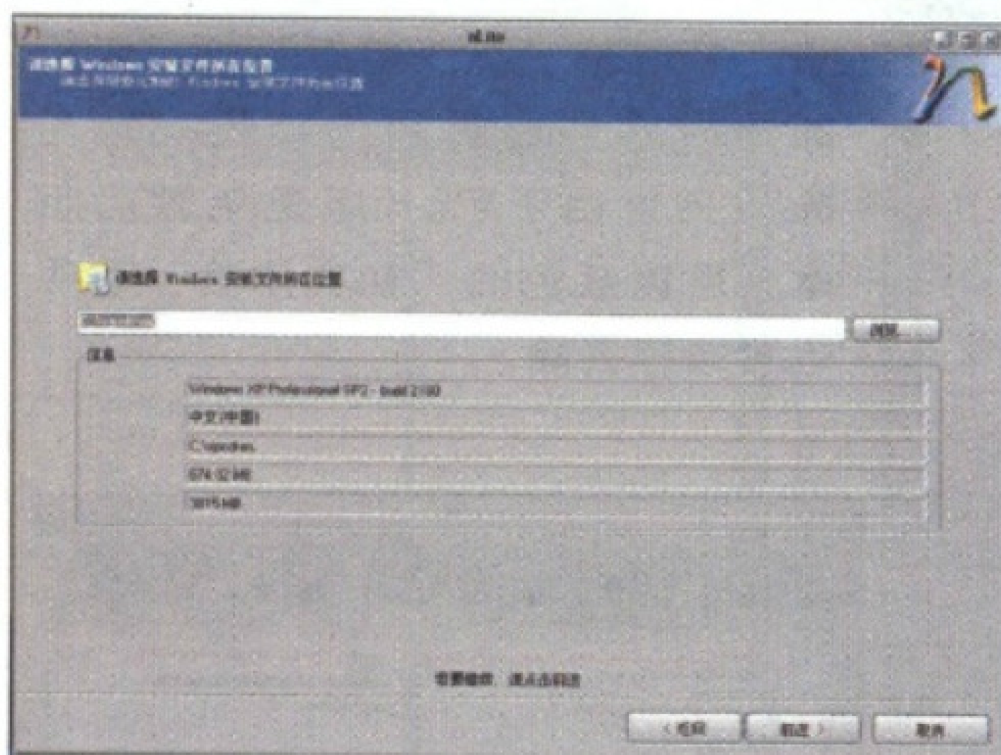


图5

图5：当集成工作完成后，用户可点"返回"让nlite再次扫描，此时nlite会确认安装文件已升级为WinXP Pro SP2，同时文件体积也从原有的580MB上升为674MB。

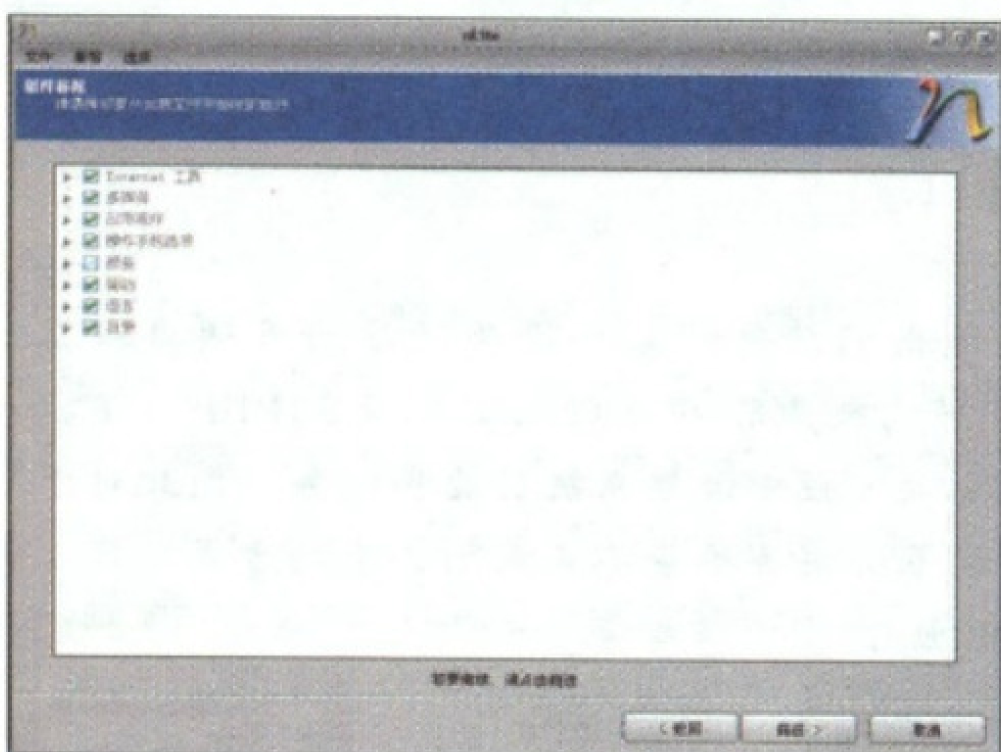


图7

图7：点"前进"来到"组件删除对话框"，这里也就是nlite的核心工作。无任何系统基本功能损失，并精简安装文件到170MB的具体设置如下：

nlite将操作系统中所有可移除的组件列为八大类别，对于指定删除组件只要删除的内容前面单击加上勾选即可。这里是用户最为自由和个性发挥的部分了，除了某些会产生特定问题的组件，对于所删除的系统组件搭配并没有任何规则，完全取决于用户的个人制作目标。

完美VLK SP2中文版

许多人都有一个不算完全正确的认识，总是认为在WinXP原版上直接集成SP2升级包，比在WinXP SP1版上再集成SP2要更加完美。实际上在原版的基础上集成出来的安装文件和在SP1基础上集成出来的安装文件，在安装效果上完全一样，惟一的区别是SP1基础上集成SP2会遗留部分无用文件。当然在追求安装程序最小占用光盘空间的前提下，更好的选择是直接在WinXP原版上集成。不过WinXP中文版存在一个问题，就是并不存在VLK原版安装光盘，而只有集成了SP1的VLK版安装光盘。这使得选择VLK中文版的用户只能在WinXP SP1上再集成SP2，要对安装光盘减肥的用户只能手动删除那些SP1时代遗留的无用文件。下文略去其中具体的对比查找过程，只列出VLK SP1版集成SP2补丁后需要删除的文件（图6）。

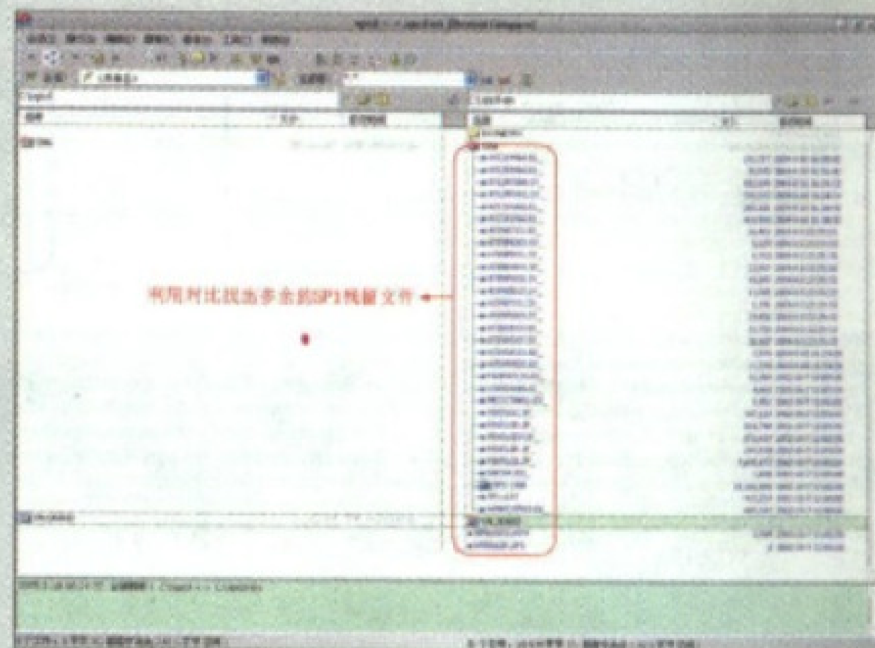


图6

当nlite完成SP2补丁包的集成工作后（事实上nlite就是调用升级包自带参数并附加一些简单处理，完全不用怀疑它与官方集成版本会有任何区别），删除安装文件夹根目录下的两个文件"win51ip.SP1、SPNOTES.HTM"；"I386"目录下的30个文件"ATI2DVAA.DL_、ATI2DVAG.DL_、ATI2MTAA.SY_、ATI2MTAG.SY_、ATI3D1AG.DL_、ATI3D2AG.DL_、ATINBTXX.SY_、ATINMDXX.SY_、ATINPDXX.SY_、ATINRAXX.SY_、ATINRVXX.SY_、ATINSNXX.SY_、ATINTTXX.SY_、ATINTUXX.SY_、ATINXBXX.SY_、ATINXSXX.SY_、ATIVDAXX.AX_、ATIVMVXX.AX_、FAXPATCH.EX_、LOGOWIN.GI_、MEDCTRRO.EX_、PINTLGC.IF_、PINTLGD.IF_、PINTLGDX.IF_、PINTLGR.IF_、PINTLGS.IF_、SNCHK.EX_、SP1.CAB、SP1.CAT、WMVCORE2.DL_"；以及"VALUEADD\MSFT\NET\NETBEUI"目录下"BLAINF"等6个子目录。最终安装文件夹的体积减少了20多兆，此即完美的VLK SP2中文版。如果用户不做这个处理，那么nlite最后精简的效果将有10MB左右的差别。

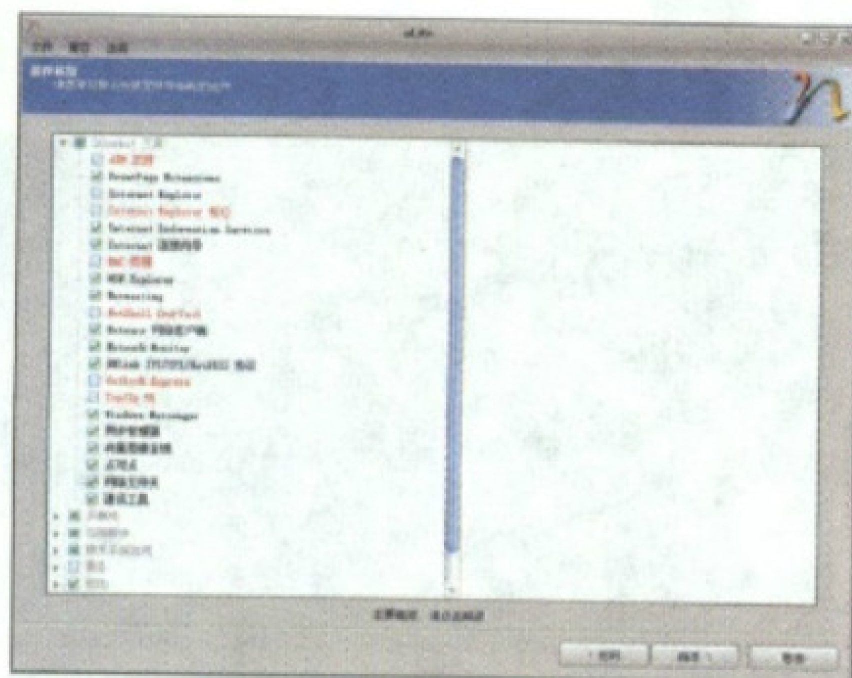


图8

图8：“Internet工具”选项中，除带有红色警告的选项外，其余基本使用第三方软件替代，因此全部删除。

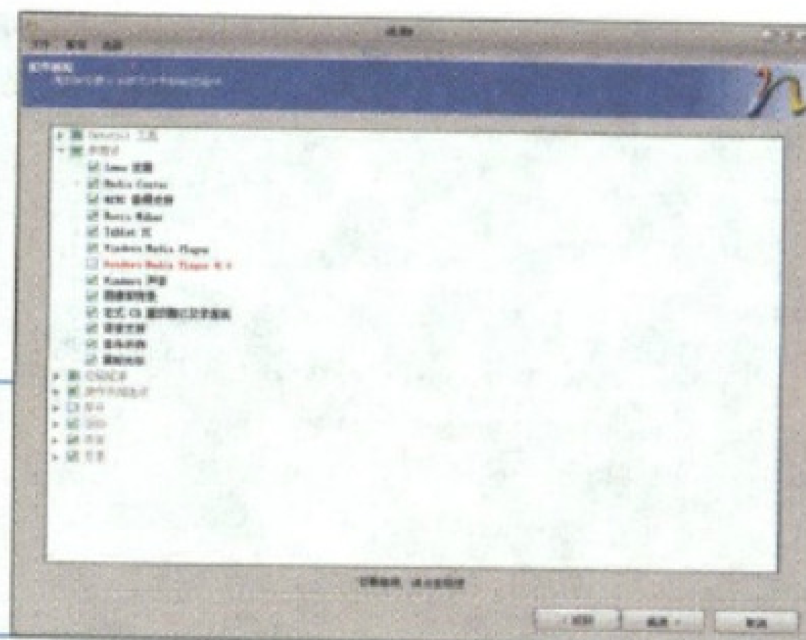


图9

图9：“多媒体”中除带有红色警告的选项外，其余基本使用第三方软件替代，因此全部删除。

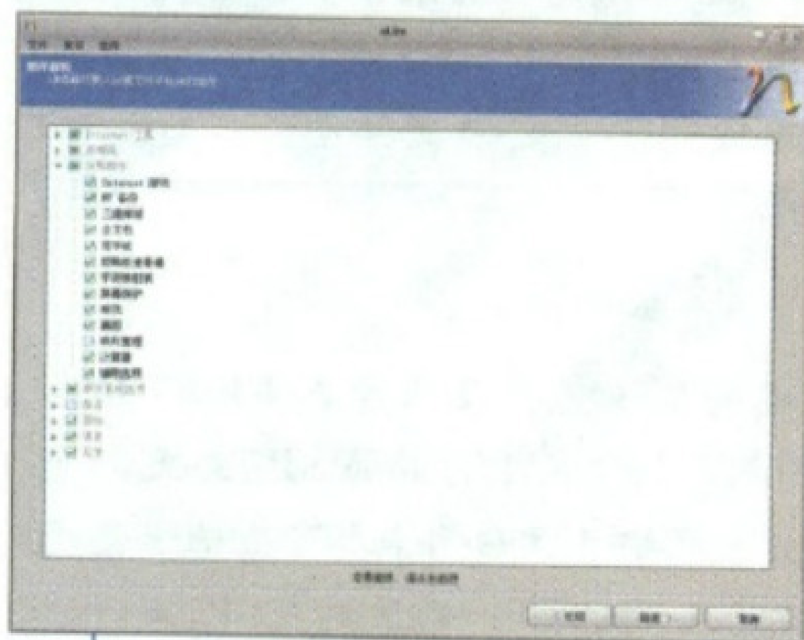


图10

图10：“应用程序”及“目录”中除带有红色警告的选项外，其余基本使用第三方软件替代，因此全部删除。



图11

图11：“操作系统”选项中，除带有红色警告的选项外都可去除，另外由于VLK版是免激活版本，所以红色的“初次体验”选项也可选择去除。



图12

图12：“服务”选项中，由于制作目标是完全保留系统的基本功能，因此不选择去除任何服务，这同时也是精简过后的系统正常运转的保证。事实上去除系统服务对于精简意义并不大，即使去除所有服务也不过减少10多兆空间。

nlite中的“服务”选项存在的真正意义是降低系统运行时的资源占用，试验证明nlite极限处理过的XP系统，甚至可以在CPU频率仅233MHz、内存32MB的计算机上顺利安装工作，这也进一步压缩了Win9X存在的空间。其实用户完全可以在安装后禁用服务达到同样目的，系统运行的资源占用完全可以等同于去除服务，而不要采用去除服务这种破坏性的手段。

注册表禁用服务

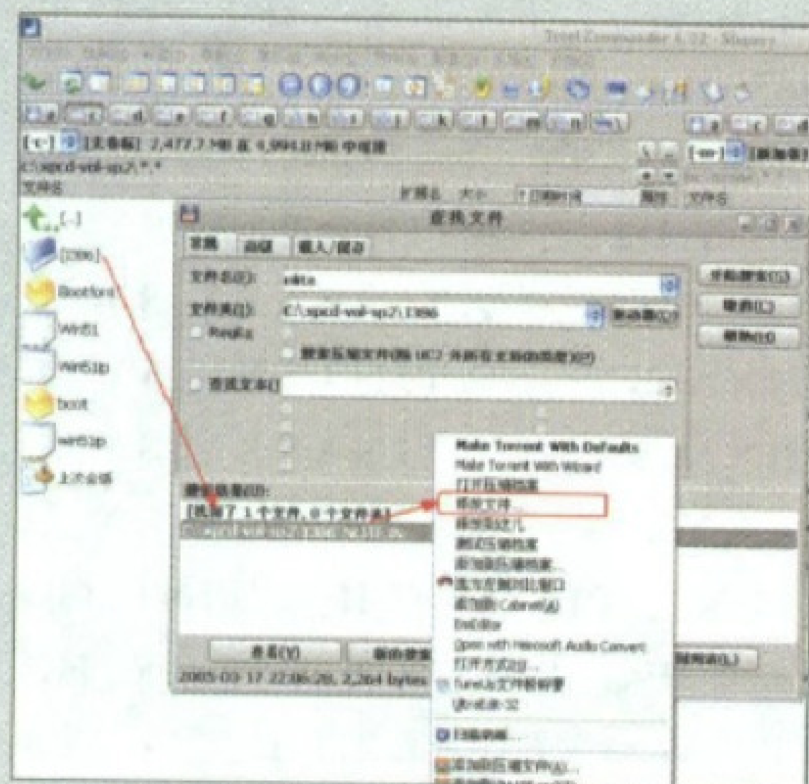


图13

从nlite的“选项和优化对话框”里可以看出，nlite有大量的注册表修改调整项，而实现这个调整的文件显然是nlite.inf。因此在nlite处理后的安装文件夹中搜索，即可在“I386”文件夹下找到文件nlite.in_，这其实是个CAB压缩文件，使用Winrar可从中解出文件nlite.inf（图13）。使用记事本打开查看文件内容，发现其有这么一节定义：

[DefaultInstall]

AddReg=T

DelReg=P

也就是说我们只要将需要修改的注册表项目放在[T]小节下，将需要删除的注册表项目放在[P]小节下，就可以实现安装过程中调整系统功能和服务。因此对于不希望执行的系统服务尽量不要采用去除的方式，只要在这里使用注册表禁用即可。下面是“Alerter”服务在注册表中的基本位置和值，我们可以很清楚地从注册表中看出服务的运行状态（图14）：

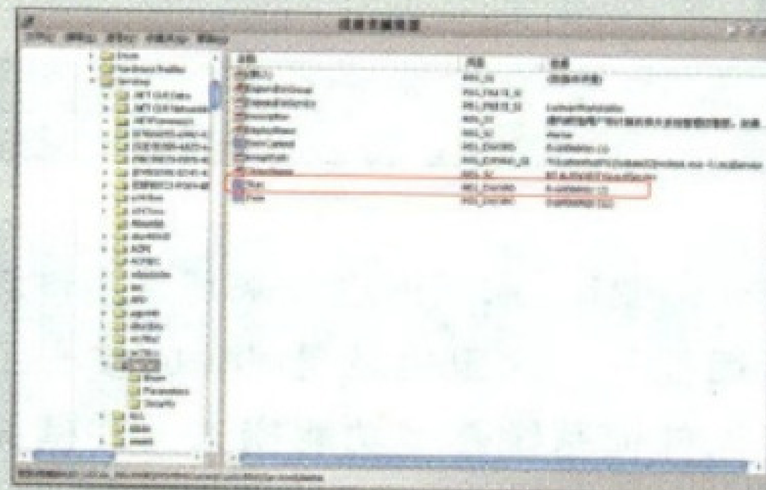


图14

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Alerter]

"Type"=dword:00000020

"Start"=dword:00000003

……

其中有意义的是“Start”键，它的值就决定了服务

的启动类型。其中值为2即启动类型为Automatic（自动），值为3即启动类型为Manual（手动），值为4即启动类型为Disabled（禁用）。编辑nlite.inf，找到[Strings]小节，在其下添加一行“SSev="SYSTEM\CurrentControlSet\Services"”，然后再在[T]小节下添加如下一行“HKLM,"%SSev%\Alerter","Start","",0x00000004”，即可在系统安装后禁用Alerter服务。修改好nlite.inf后，在“开始”→“运行”中输入“CMD”启动命令行，键入命令“Makecab nlite.inf”（图15），文件即被打包为nlite.in_，再将此文件放到“I386”文件夹下即可。

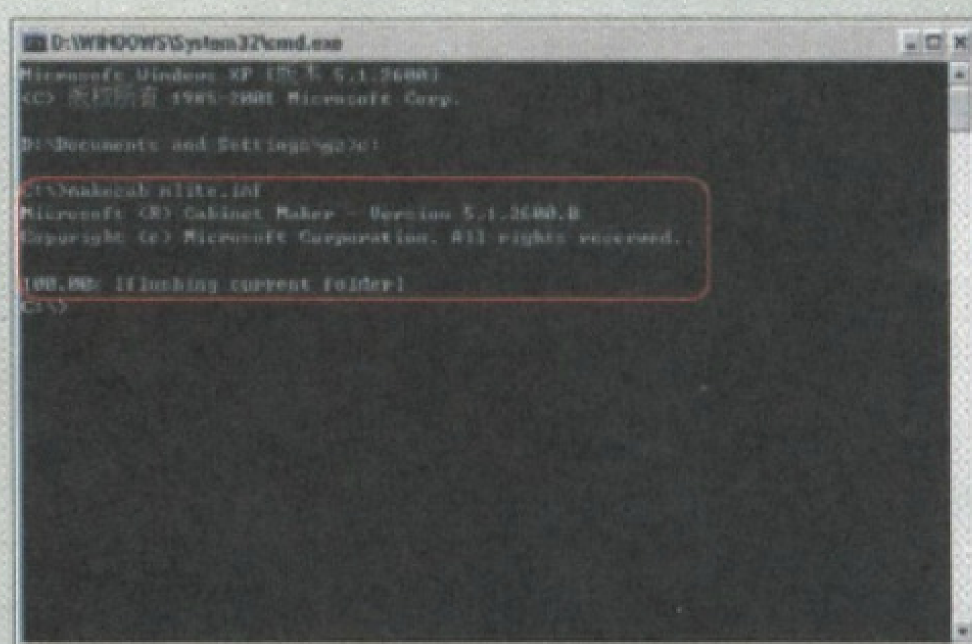

图15


图16

图16：“驱动”选项中，包括带有红色警告的选项内所有目标计算机用不着的驱动都可以去除，用户大可使用后面的驱动整合步骤来打包所需要的驱动。

注意：如果用户需要使用PDF等虚拟打印机，那么一定不能删除34MB之巨的“打印机”选项，尽管删除它并不影响真实打印机的驱动安装和使用。

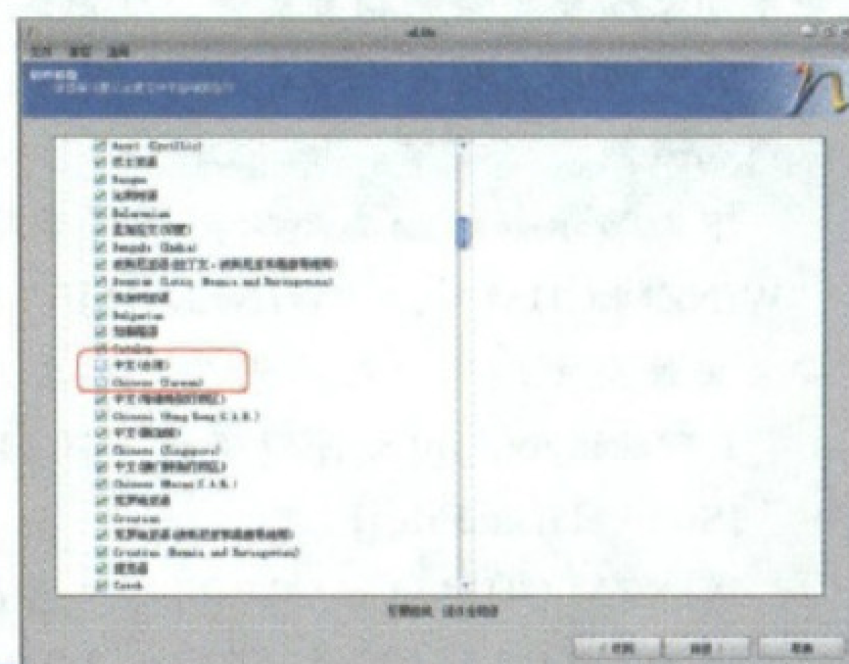

图17

图17：“语言”选项中，这里的选项主要对应安装文件夹的“LANG”文件夹，这个有90MB之巨的文件夹自然是重点精简的对象。不过nlite0.99.8 beta5在这里出现一个特殊问题，一定要保留“中文（台湾）”选项，否则在安装中会出现致命错误而无法完成安装，因此保留的“中文（台湾）”选项，下文再进行一步手工处理。

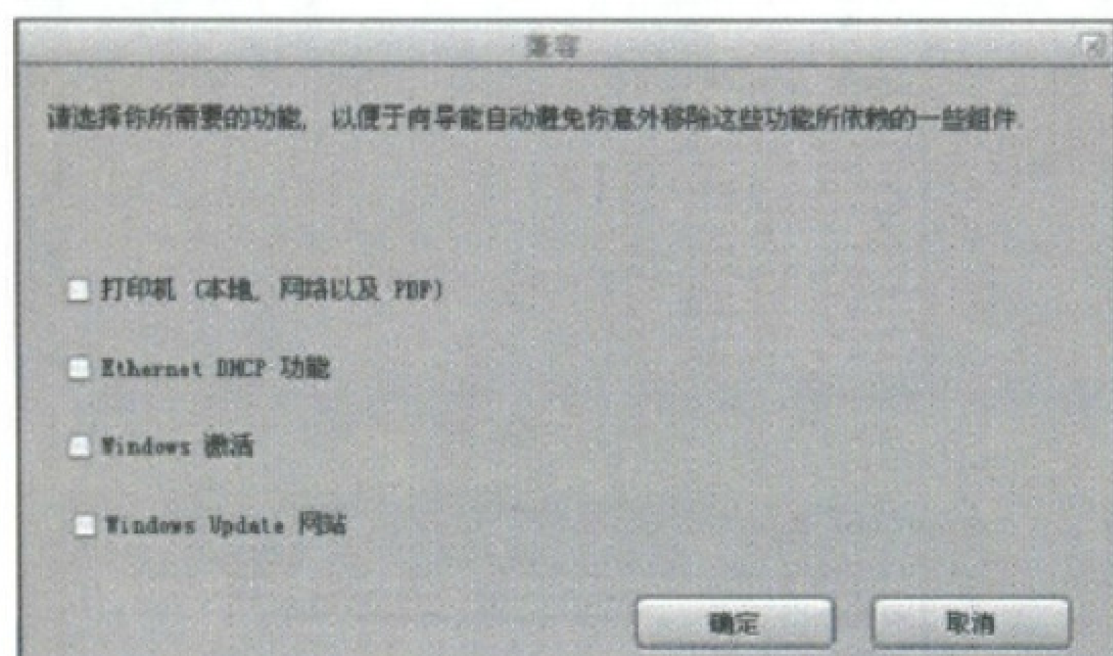


图18

图18：点击上方的菜单“兼容”，在跳出的对话框里提供了保留系统精简时常会遇到问题的4个兼容选项，如果用户肯定需要其中的某个功能，那么选择它后nlite就会在组件删除列表中隐藏相关的组件项目，防止用户意外删除这些功能所依赖的一些组件。

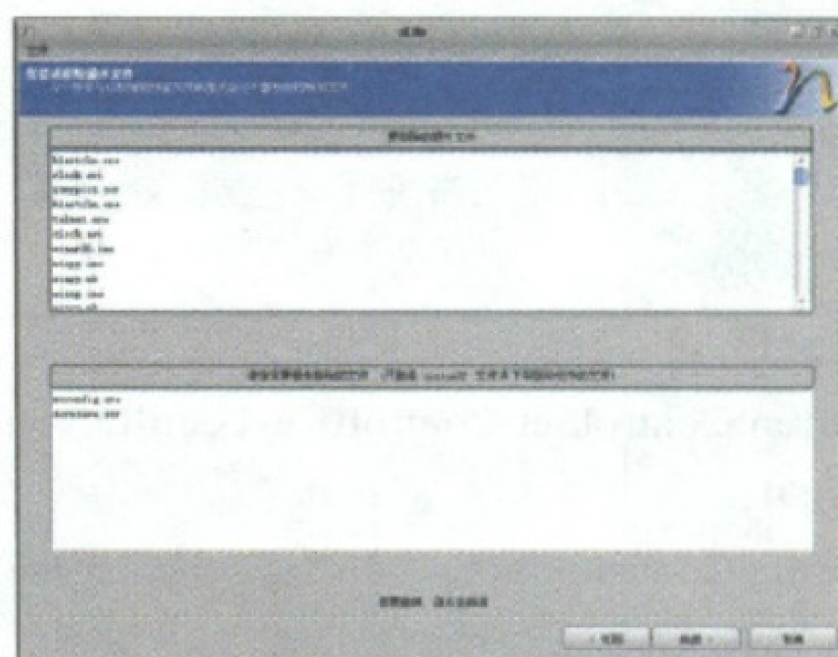

图19

图19：继续来到“删除或保留文件对话框”，在这里可选择去除一些组件删除中所没有的内容，例如输入法文件；也可指定保留某些要刻意保留的文件。0.99.8 beta5在这里的处理与过往版本同样存在很大不同。

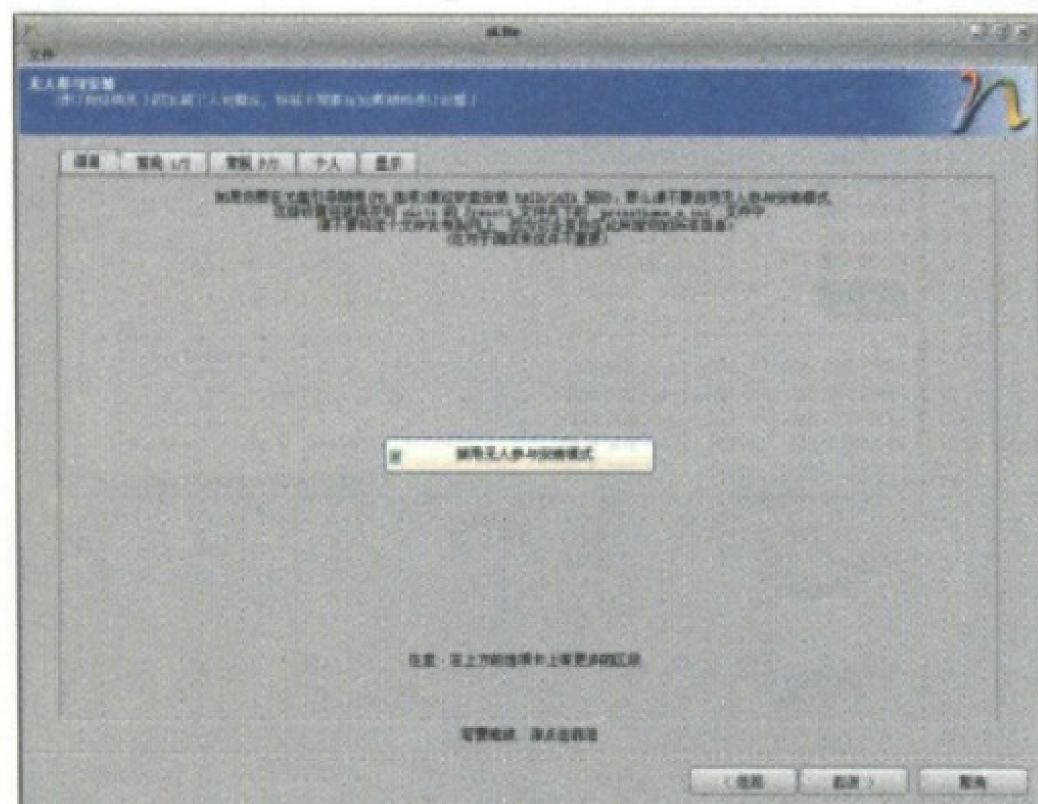

图20

图20：点“前进”来到“无人安装模式对话框”，想要在安装时离开去喝咖啡，那么就要勾选中间的“无人参与安装支持”选项前的方框。

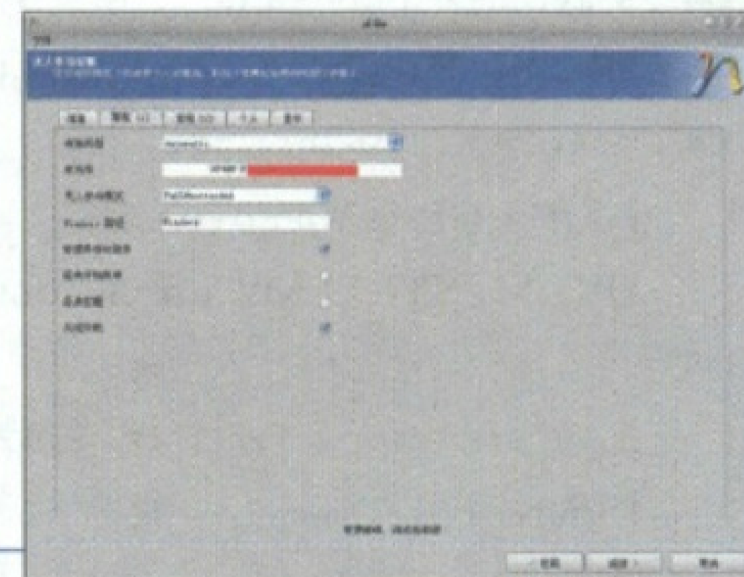

图21

图21：切换到“常规1/2”页面，无人参与模式选项中一定要选择“Fullunattended”，并填入或选择其他必须信息。

删除文件的处理

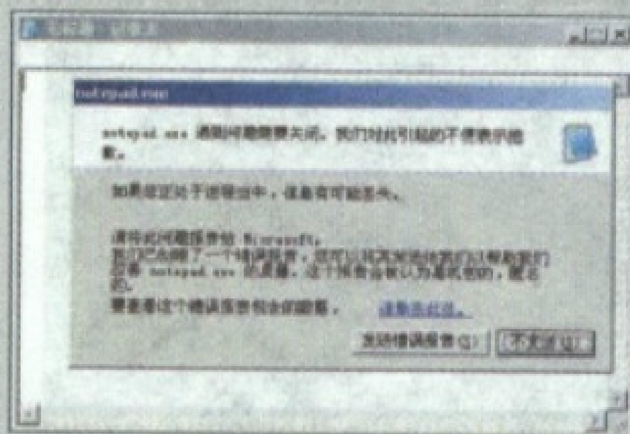


图22

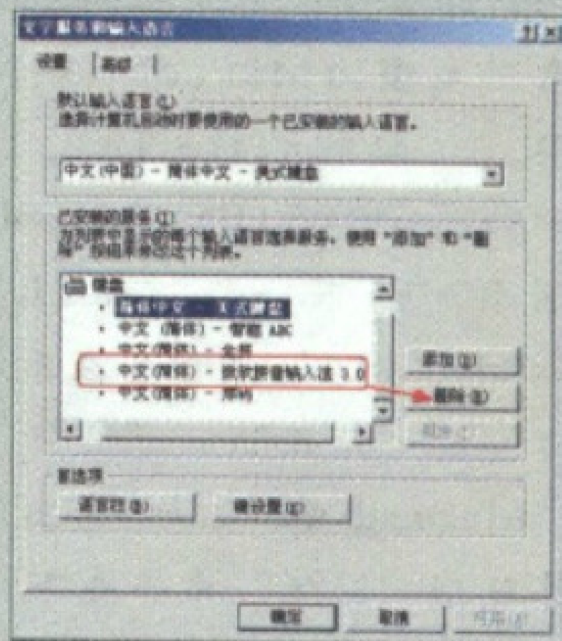


图23

经过nlite处理过的WinXP中文版，一直存在一个非常独特的Bug，是英文版及其他版本所没有的。在安装后的系统中打开任意文本编辑器，当用户按“Ctrl+空格”或“Ctrl+Shift”切换输入法，当前窗口会立即崩溃（图22）。引起这个问题的罪魁祸首是“微软拼音输入法3.0”，只要用户在语言栏设置中删除它（图23），那么就可以顺利使用快捷键切换输入法，因此最好在系统精简时就删除掉“微软拼音输入法3.0”，不安装它就不会存在错误，而且还缩减了空间。不过nlite提供的系统组件删除中并不包括输入法，用户只能通过“删除或保留文件对话框”中手动添加要删除的相关文件。之前版本的nlite只是简单将“删除文件对话框”中的文件删除，并不能正确处理这些文件的相关安装信息，导致的后果是在系统安装时提示缺失文件，虽然可使用ESC键手动取消而最终完成安装，但无法达成无人值守安装的制作目标，因此用户必须手动处理删除文件相关的安装信息。

下面演示如何彻底删除微软拼音输入法，事实上所有其它的输入法都可依此删除。微软输入法的相关文件为“WINZM.CHM”、“WINZM.IME”及“WINZM.MB”，将3个文件名添加到“删除文件对话框”中，或直接在安装文件夹中删除，然后修改安装文件夹“I386”下这些文件的内容：

1.删除layout.inf文件以下行（图24）

[SourceDisksFiles]

WINZM.CHM=1,,,,,,,21,0,0

WINZM.IME=100,,156672,,,,,2,0,0

WINZM.MB=1,,,,,,,2,0,0

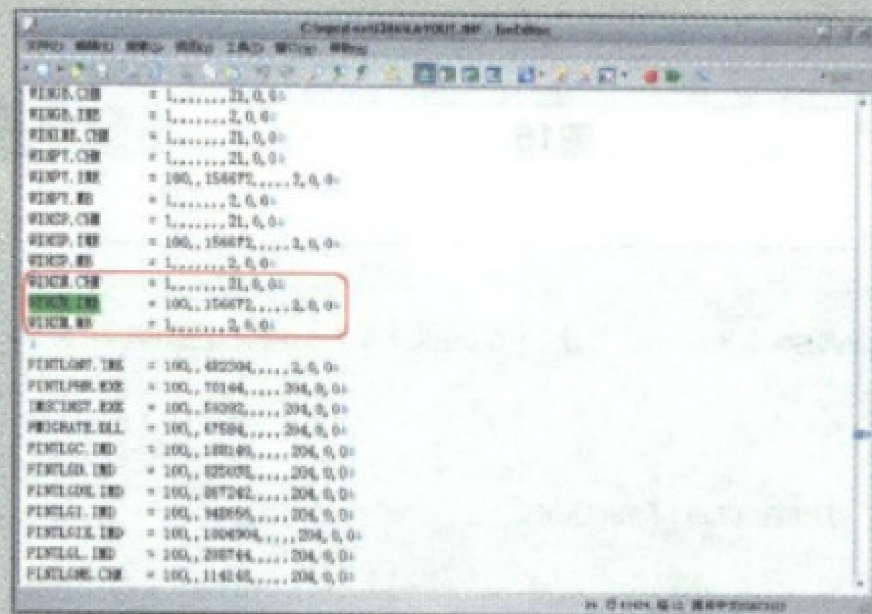


图24

2.删除intli.inf以下行（图25）

[SourceDisksFiles]

winzm.ime=107,,,,,,,0,0

winzm.mb=7,,,,,,,0,0

[IME.LGFiles.Install.CHT]

WINZM.IME

WINZM.MB

[IME.LGFiles.Remove.CHT]

WINZM.IME

WINZM.MB

[IME.LGReg.Install.CHT]

HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayouts\E0030804","LayoutFile",,KBDUS.DLL

HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayouts\E0030804","LayoutText",,%KLT_75%

HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayouts\E0030804","LayoutDisplayName",,"@%SystemRoot%\system32\input.dll,-5075"

HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayouts\E0030804","IMEfile",,winzm.ime

[IME.LGReg.Remove.CHT]

HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\KeyboardLayouts\E0030804"

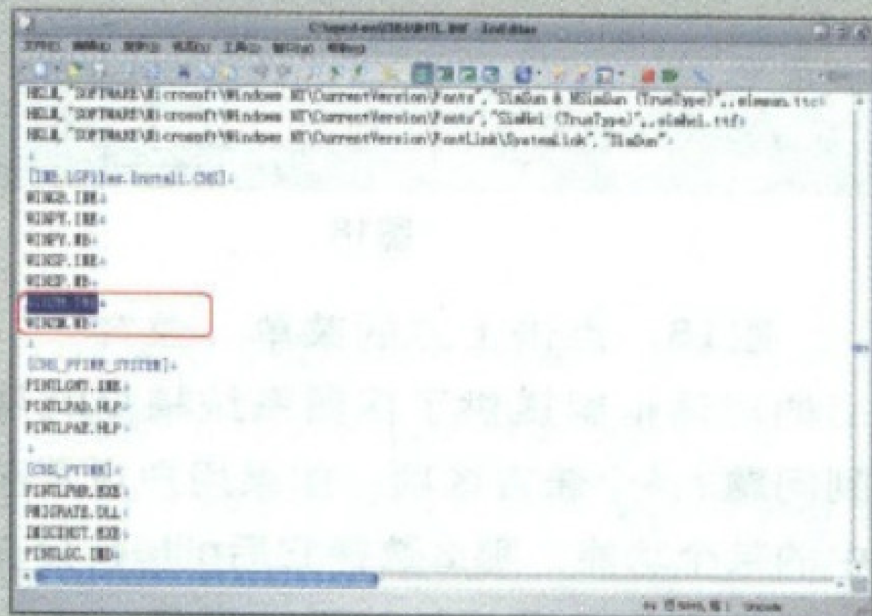


图25

3.删除txtsetup.sif以下行（图26）

[SourceDisksFiles]

WINZM.CHM=1,,,,,,,21,0,0

WINZM.IME=100,,,,,,,2,0,0

WINZM.MB=1,,,,,,,2,0,0

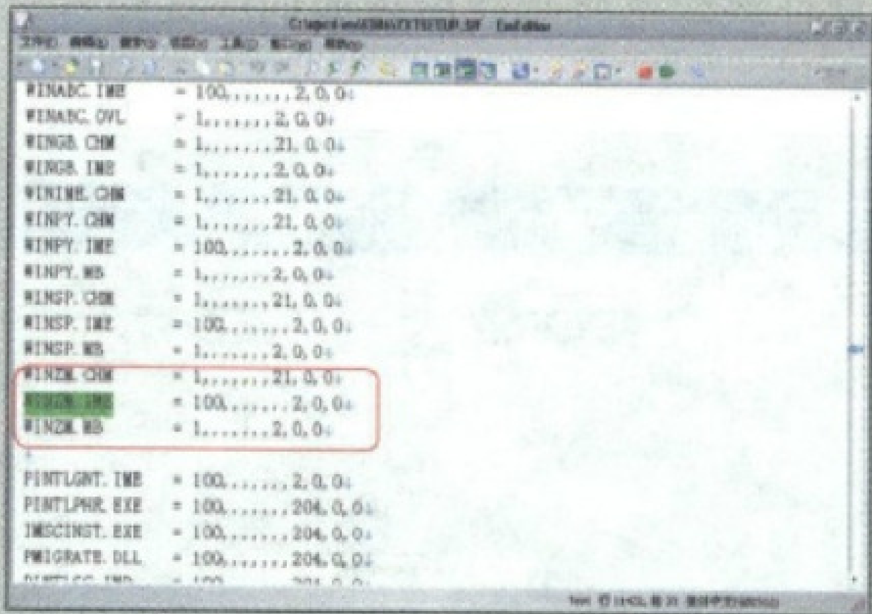


图26

由于事实上很少人使用系统自带的中文输入法，建议在“删除文件对话框”中添加删除大多数中文输入法，只留下一种输入法在安装自用输入法前备用。

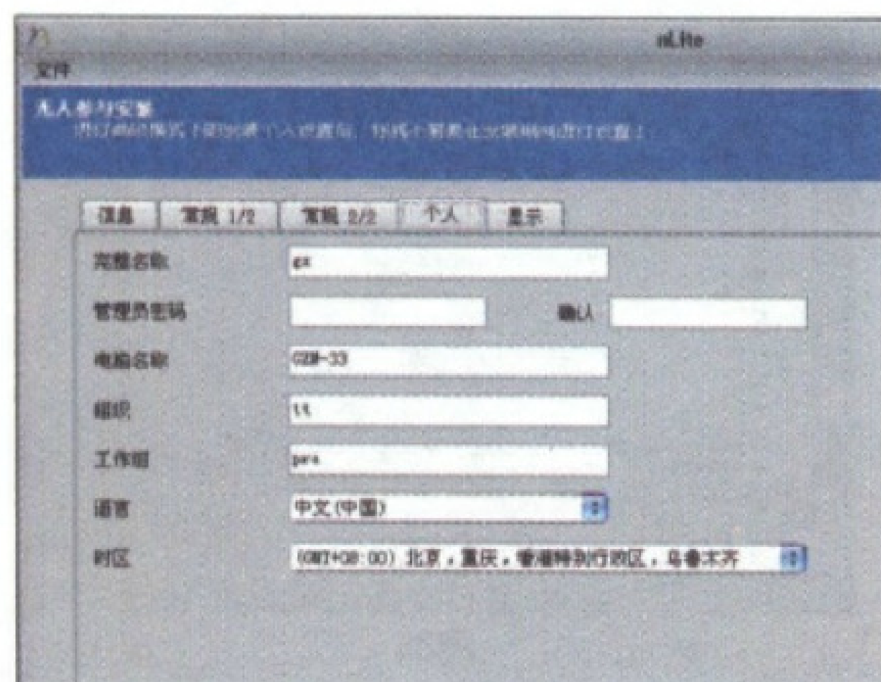

图27

图27：继续切换到“个人”页面并填入所有必须的设置，注意管理员密码选项中不要填，nlite0.99.8 beta5版的一个新问题，就是无法正确自动登录设置了密码的帐户，这在以前版本中也是未有的；剩余其他页面设置保持默认或按用户需求设定即可。


图28

图28：点“前进”来到“驱动整合对话框”，点击“插入”按钮并指向需要整合的驱动程序所在目录，nlite会自动找到所要的.inf文件，点“确认”添加即可。若要添加多个驱动，只要重复上面的步骤即可。

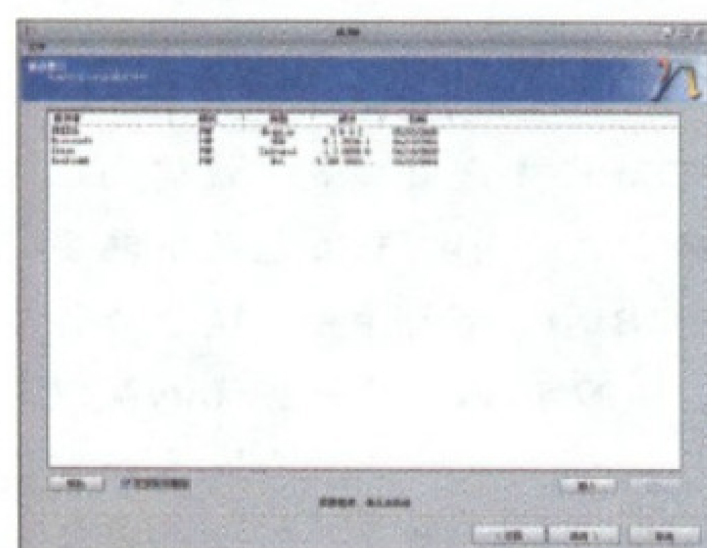

图29

图29：如果勾选界面下方的“在安装后删除”选项，那么系统在安装后会在驱动备份目录中删除所添加的驱动文件，从而达到尽量精简安装的目的。

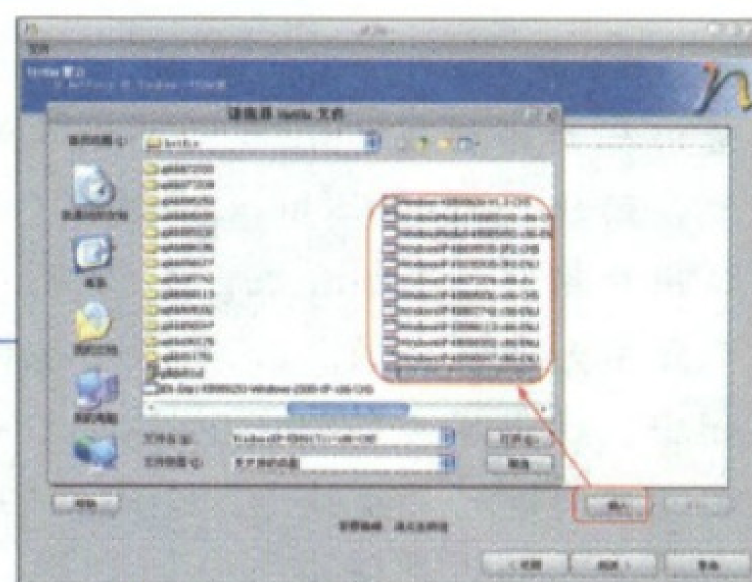

图30

图30：点“前进”来到“Hotfix整合对话框”，再点“插入”指向下载的Hotfix更新文件，nlite会把它们整合到新的安装文件中去。不过请所有试图整合Hotfix补丁的用户暂且先跳过这一步，避免浪费时间做无用功。

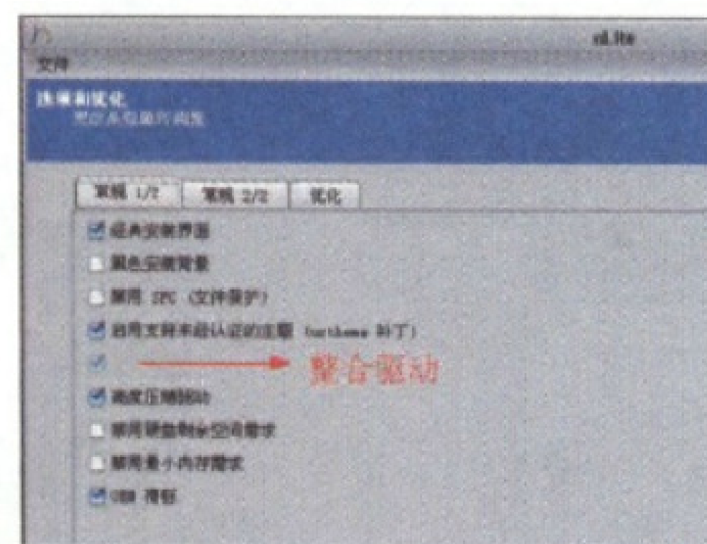


图31

图31：点“前进”进入“选项和优化对话框”，这里会预先对安装文件做一些相应处理，从而达到安装后的系统符合用户的需要。

这其中有某些选项是隐藏不可见的，只有在前面的处理中选择相应选项后才会出现，这里在图片上补上相关隐含内容。由于本篇的内容只是在不破坏系统基本功能的前提下，极限精简操作系统的安装文件而非修改替换，因此在用户掌握手动修改安装文件前，暂且不要选择“常规1/2”里的“禁用SFC（文件保护）”。

图32：切换到“常规2/2”页面中，因为组件去除里选择了去除“Windows Media Player”。

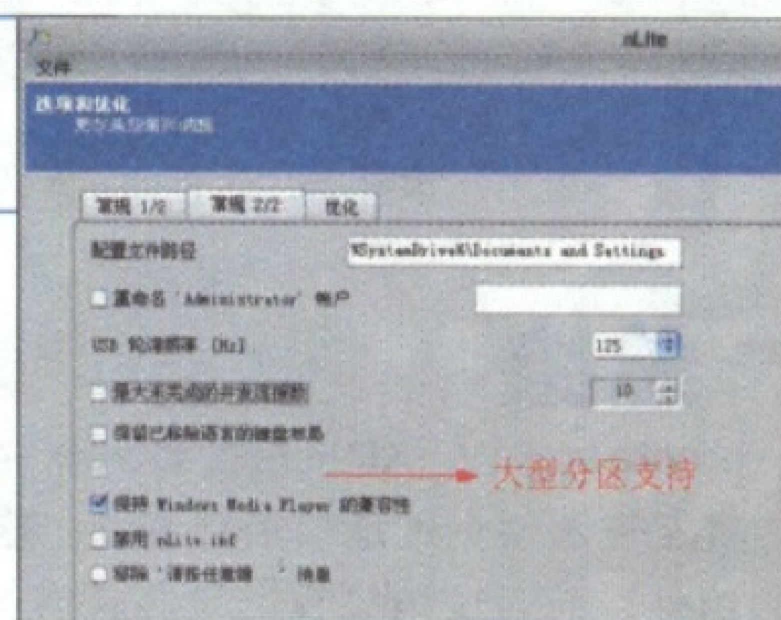


图32

这里一定要勾选“保持Windows Media Player兼容性”，否则将无法安装上更新版本的Windows Media Player 10，同时多媒体网页浏览也会出现问题。另外0.99.8 beta5版本新加的“重命名Administrator帐户”选项，所有精简中文版的用户不要试图选择它，否则安装的结果必然是出错。

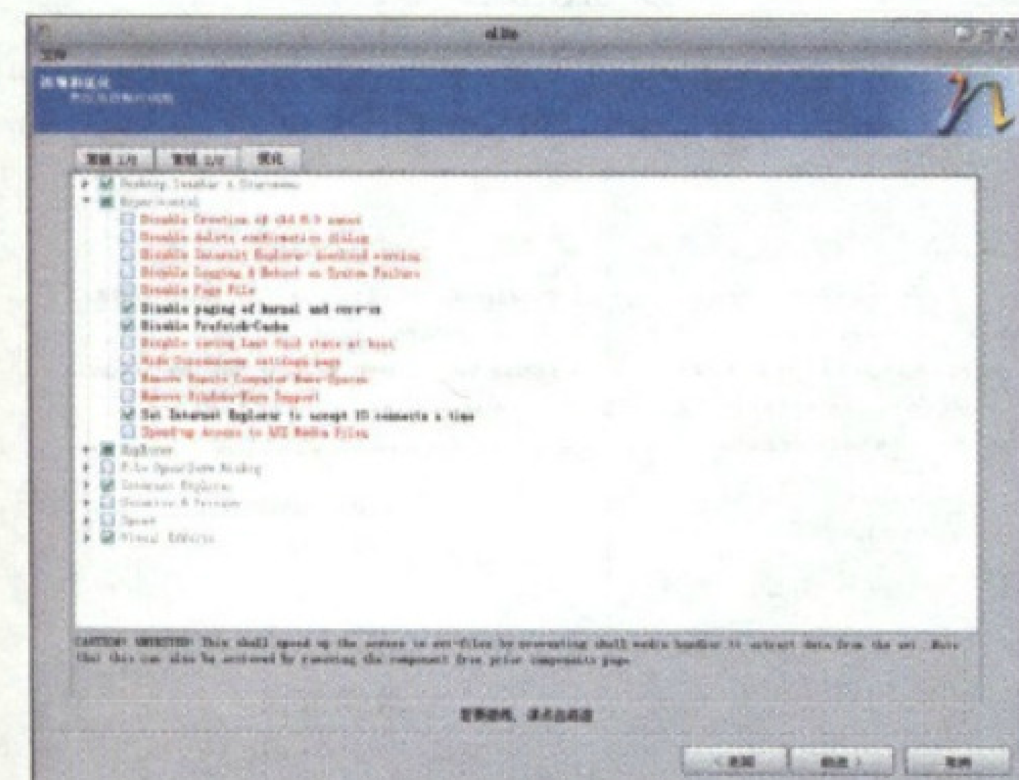

图33

图33：“优化”页面中的选项有经验的用户一看就知道是注册表调整，这里的选项同样具有红色警告项，对于鼠标悬浮的项目窗口下方有相应的说明，都是极简单的英文，自己根据使用习惯选择即可。

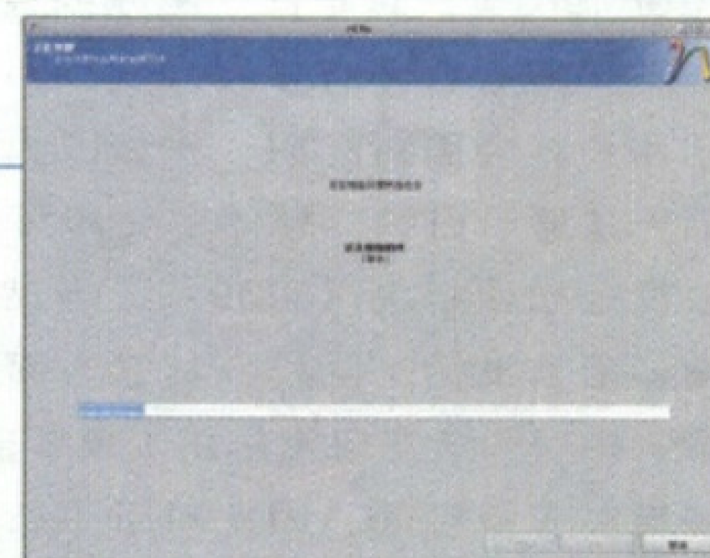

图34

图34：点“前进”来结束设置工作，点“应用更改”对话框中的“是”开始实际处理工作，nlite的工作视硬件配置的不同需要数十分钟处理时间。

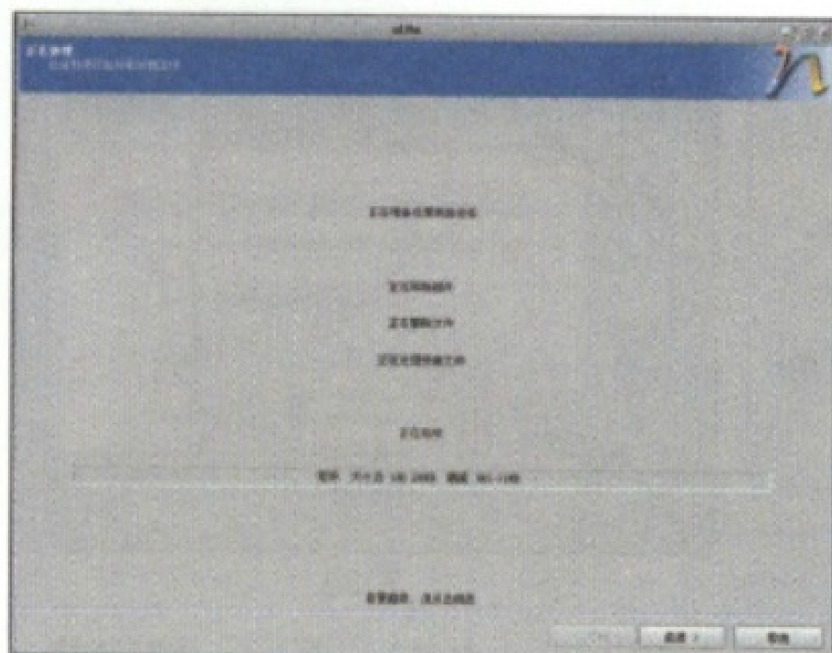

图35

图35：而最后得到的结果相当令人振奋，足足精简去掉了465MB的内容，在没有整合任何驱动程序的前提下，剩下的安装文件不过188MB。nlite的精简工作至此基本完成，接着我们来手工处理最后一步。

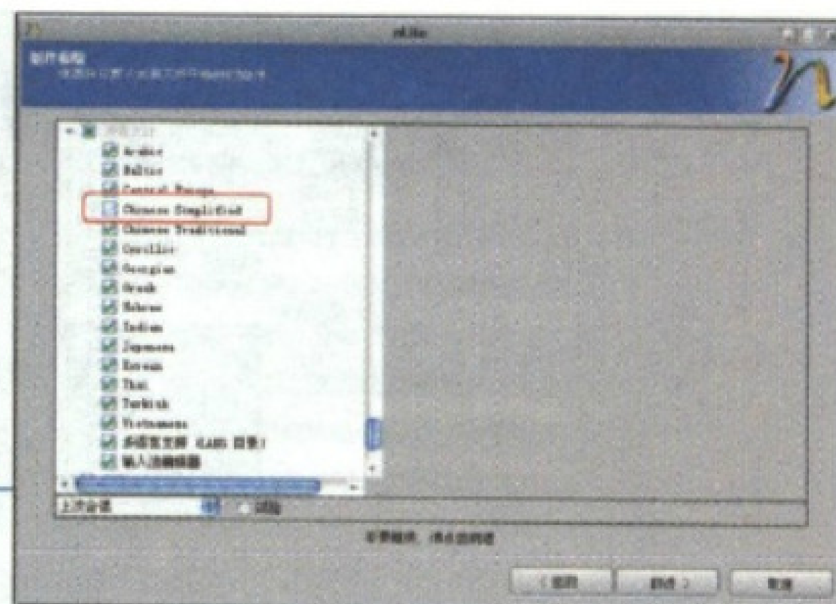

图36

图36：在nlite0.99.8 beta5以前版本的组件去除中，用户可选择只保留简体语言而去除其它所有语言支持。这样精简方案的结果是安装文件夹"I386"下，整个"Lang"文件夹会被完全删除，从而获得至少90MB的光盘空间。

在nlite0.99.8 beta5版本中，有关于简体中文的选项却消失不见了，而且即使选择所有语言选项，最终精简的结果仍然会保留"Lang"文件夹以及存放在其中的10MB左右的文件，这样精简出来的安装文件也无法完成系统安装。因此nlite0.99.8 beta5版本必须保留繁体中文的支持，这样精简后最终保留了约17MB的Lang文件夹，这迫使许多用户用回旧版nlite来完全精简"Lang"文件夹。其实完全没必要为此而用回旧版，0.99.8 beta5的一些优点是以前版本无法替代的。打开0.99.8beta5处理后的安装文件夹"C:\XPCD"，并将"I386"文件夹下的"Lang"文件夹删除，这样原来188MB的安装文件夹进一步缩减到170MB。用户并不需要再做任何安装信息处理，使用这个安装文件夹创建的光盘镜像不会遇上任何安装上的问题，只是安装完毕后留下一个找不到"繁体输入法"的错误记录，完全不影响正常使用。

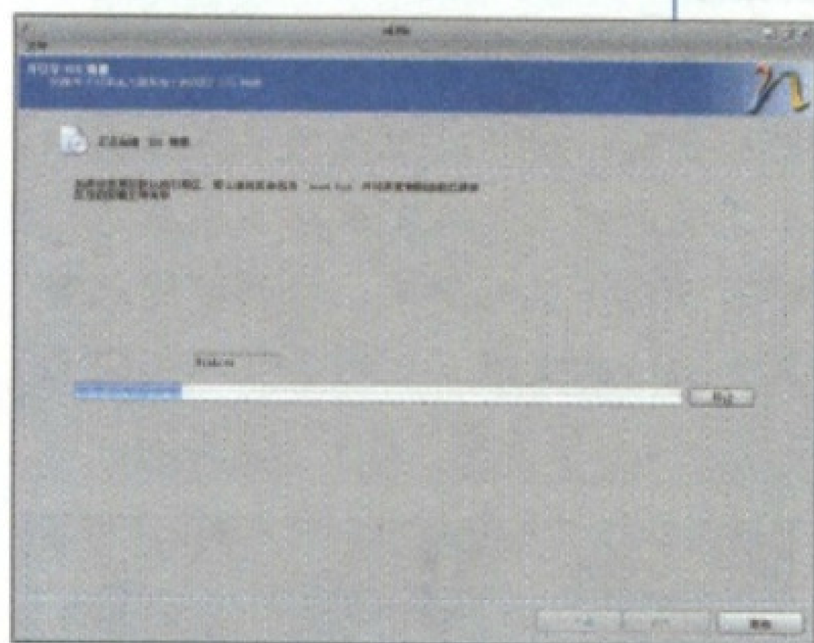

图37

图37：点"前进"来到"创造光盘镜像"对话框，点击"创建ISO"并指定镜像存放位置，当创建工作结束后我们的精简工作也宣告结束。

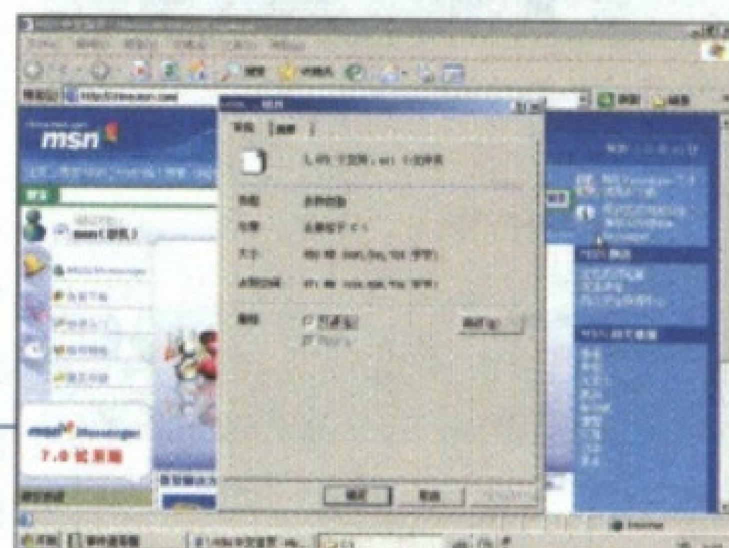

图38

图38：最后用虚拟机检验一下精简的成果，最终安装完成的系统只用了466MB空间，而且这是具有全部基本功能的XP系统，最糟的情况也不过是需要安装第三方应用软件，即使再专门为此整合上一台目标计算机的所有驱动，最终体积也不可能超过200MB。

总结

nlite对于WinXP系统安装光盘的精简效率是惊人的，而且可保证最终得到的是一个完整功能的操作系统，使用者甚至无法察觉这是个精简系统，这从侧面再次说明了WinXP系统本来有多么臃肿，其中附带了太多用户根本不用的组件。而通过精简我们最终获得了近500MB光盘空间，使光盘上集成更多内容成为可能。

去除默认系统组件对实际应用的影响绝没有用户想象的那么大，相对于大多数组件提供的功能，有很多用户可能本来就一直在用第三方软件替代，例如IE的替代者往往是Maxthon、Greenbrowser，MovieMaker有《会声会影》、Premiere等。真正产生影响的只有精简整个语言支持，不过并不用担心它会有多大影响。因为去除对语言的支持并不表示用户就会面对乱码，例如IE内核浏览器会因没有语言支持而无法显示日韩、繁体中文网页，但使用4MB的Firefox却可以很轻松地解决（图39），当然如果习惯于使用IE也可以保留多语言支持。同样，其它方面的应用都会有合适的替代方案，相对于这些日常应用本就要安装的软件，90MB的语言组件当然应该精简。因此对于不使用简体中文以外语言工作的用户，实际影响其实微乎其微。



图39

春种一粒粟，秋成万颗籽

2004年度优秀中国共享软件评选活动揭晓

■策划 本刊编辑部
■执行 风行水 龙猫等

春天种下一颗种子，到了秋天就能收获；年初定个计划，年末就能总结。如果在某年某月某日开发了一款共享软件，何时能收获……可以肯定的是，这次评选活动绝不是一个收获，但它是对收获的一个记录。在这个春天还未走完的季节里，我们做着秋天里要干的活，心里同时装满了沉甸感与希望……

导读

主办方
大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN
《大众软件》
SoftReg
中国共享软件注册中心

协办方
Csdn
CSDN.net网站
ZDNet China
ZDNetChina开发者栏目
IT168.com
IT168软件频道

评选活动揭晓与总结

用户投票奖揭晓

类别	获奖1	获奖2	提名
系统工具	Windows优化大师	网际快车FlashGet	超级兔子魔法设置
应用软件	按键精灵	XP变脸王	大头贴制作系统
图形图像	火狐Flash播放器	家庭相册制作	幻影2004
媒体工具	家庭卡拉OK	UltraISO软碟通	超级转换秀
电脑娱乐	阿达连连看	休闲麻将	聪明搬运工
编程工具	Report Machine	空缺	空缺
掌上电脑	TeamOne's Reader	空缺	空缺

注：由于编辑工具及掌上电脑两类参选作品过少，故只设用户投票奖一名

年度最佳奖揭晓



类别	获奖	提名1	提名2
年度最佳共享软件	阿达连连看	超级兔子魔法设置	空缺
年度最佳功能奖	超级转换秀	TeamOne's Reader	网际快车FlashGet
年度最佳创意奖	按键精灵	Flash转换王	Photofamily-电子相册王
年度最佳界面奖	烈火数码影院	Magic C++	空缺
年度最佳营销服务奖	Windows优化大师	天网防火墙	空缺

本次评选活动（细则请参看《大众软件》2005年04和05两期杂志“读编往来”栏目）共收到投票50 584份，去除投票者信息无效、多邮箱重复投票等情况，剩下有效票数为37 635份。这两个数字对我们而言是又惊又喜：惊的是我们没能把这个活动做得更完善；喜的是关注共享软件、使用共享软件的用户已越来越多。

本次评选活动设用户投票、年度最佳两种奖项，前者由用户投票产生，后者在用户投票的基础上再经专家评选产生。从最后获奖的情况来看，一些经典的老牌共享软件如“Windows优化大师”、“网际快车FlashGet”等，凭着过硬的实力，依旧在获奖榜上闪耀光芒；同时我们也欣喜地看到，更多新的共享软件获取了用户及专家的青睐，如2004年才开发出的“阿达连连看”以15 414票高居投票数第一。此次参选的软件种类众多，涵盖了电脑应用的很多方面，一定程度上代表了2004年中国共享软件的整体水平。但我们同时也有些遗憾，这样的活动并不能将一些具有特殊应用范围的好软件捧上获奖台，以后我们将通过其他方式进行补充报道。

用户投票抽奖的结果请参看本期“大众礼物”栏目。

获奖共享软件点评（以所获用户投票数为序）

阿达连连看

年度最佳共享软件奖

电脑娱乐类用户投票奖

得票数：15 414票

作者：顾方

主页：http://www.myadasoft.com

注册费用：30元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=145



点评：2004年新开发的单机版休闲游戏。软件的美工设计非常出色，除界面及动画清新可人外，还有数十种图片模式可选。同时软件在传统“连连看”规则之上开发了多种游戏规则与模式，用户会有不同的体验。游戏后续的一些安排，如奖励（可下载新图片等）、下载新的小游戏以及完备的软件升级服务，都有可圈点之处。总之，在游戏乐趣上的琢磨、对软件周边的不断完善，使其在活动中荣登“年度最佳共享软件”宝座。

Windows优化大师

年度最佳营销服务奖

系统工具类用户投票奖

得票数：14 042票

作者：鲁锦

主页：http://www.wopti.net

注册费用：35元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=406



点评：系统优化及信息查看软件，中国最早的共享软件之一。自2001年开发以来，作者针对Windows系统的新问题与新应用，对软件进行了频繁的功能改进与添加。5年如一日的坚持，使其功能始终紧跟用户的应用，在界面和操作上已变得非常成熟。实际上提供完备的软件文档、优质的售前服务对一个作者来说

并不困难，而持续地提供好的售后服务则实属不易。

网际快车FlashGet

年度最佳功能奖提名

系统工具类用户投票奖

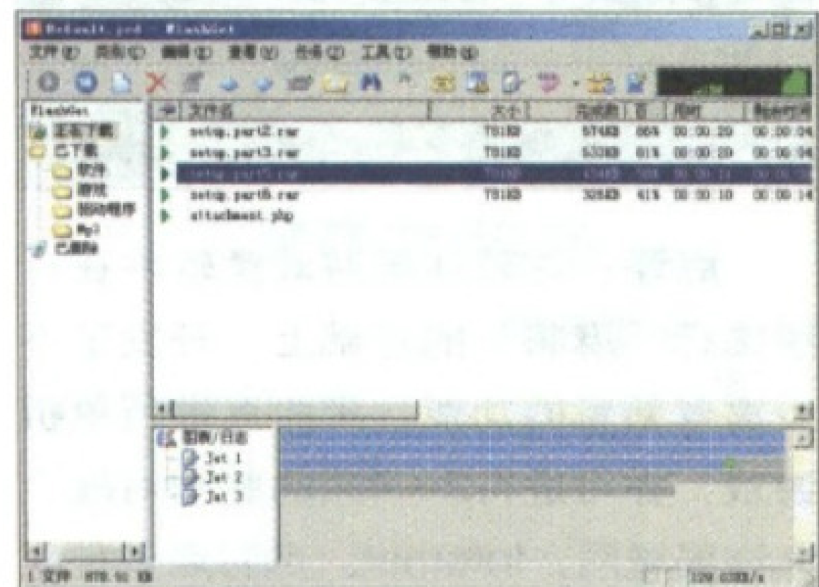
得票数： 13 440票

作者： kevin hou

主页： http://www.amazesoft.com/cn/

注册费用： 28元

下载注册： http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=428



点评： 知名下载管理软件，原名JetCar，从拨号时代就被用户广泛使用。软件最初使用HTTP/FTP断点续传机制提高了下载速度和效率；随着网络带宽的发展及新应用的出现，进一步地增加了对HTTPS、MMS、RTSP等协议的支持。前不久重开的文件镜像服务，可让用户在不同服务器上下载文件，更适合宽带用户的应用。“与时俱进”使这款软件始终在功能上保持了优势。

超级兔子魔法设置

年度最佳共享软件提名

系统工具类用户投票奖提名

得票数： 7 982票

作者： 蔡旋

主页： http://www.amazesoft.com/cn/

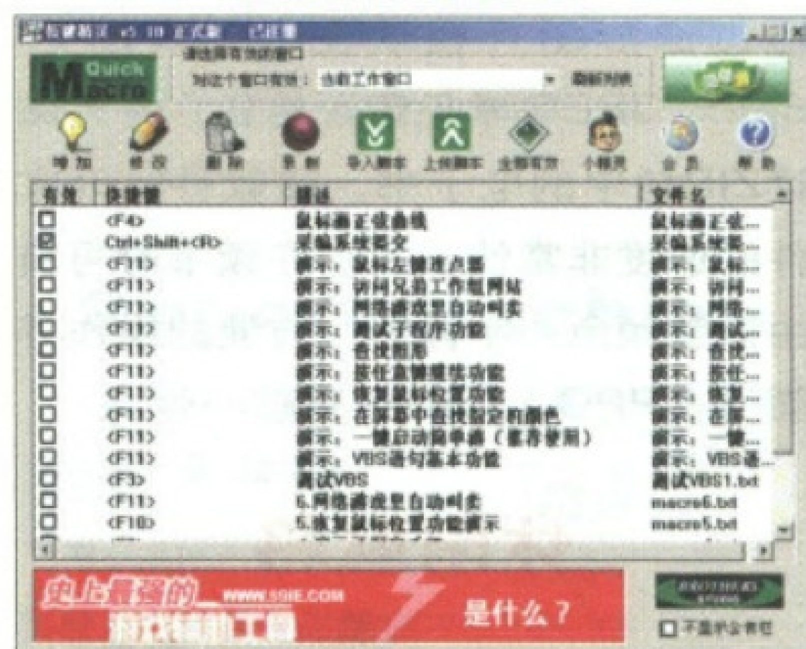
注册费用： 30元

下载注册： http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=432



点评： 国内最早开发的Windows系统维护及修改工具之一。长期以来，该软件始终在共享收费与免费使用之间选择恰当的位置，一直拥有广大的用户群体。目前超级兔子魔法设置个人版包括魔法设置、优化王、注册表优化、安全助手、IE助手、系统检测、系统救援、内存整理、虚拟桌面共9个部分，功能全面且富有创新性，基本覆盖了Windows用户遇到的方方面面的系统问题。同时该软件保持了相当高的更新频率，并具有较完善的在线升级功能模块。

按键精灵



年度最佳创意奖

应用软件类用户投票奖

得票数： 7 118票

作者： 褚瑞、李玮

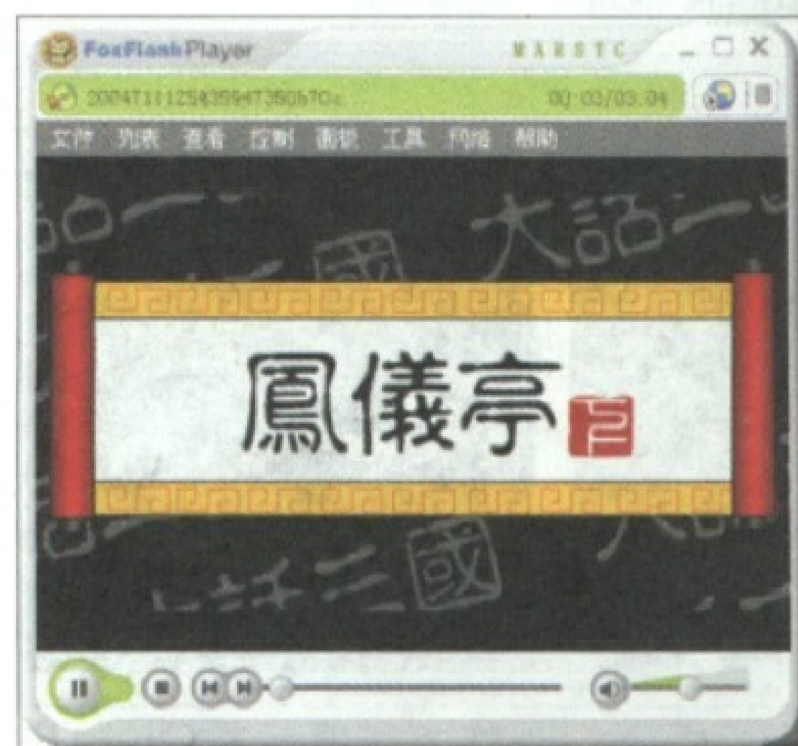
主页： http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro

注册费用： 30元

下载注册： http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=4105

点评： 一款模拟鼠标、键盘动作的应用软件，通过制作脚本可自动执行一系列鼠标、键盘动作。按键精灵的普及固然与网络游戏、休闲类游戏的普及密不可分，但也有特别的成功之处，那就是将日常应用与程序编写、生成等自然地连接在一起，具有相当高的创意性。从1.X版本到目前的5.X版本，除不断增加新命令外，先后增加了脚本修改/调试/录制/上传、VBS调用/生成、脚本生成可执行文件、脚本平台“简单游”等功能模块，在应用与编程之间建立了坚实的桥梁。

火狐Flash播放器



图形图像类用户投票奖

得票数： 6 384票

作者： 胡文送

作者访谈

天时·人和

■顾方

作品：阿达连连看（年度最佳共享软件）



很多老用户是从“阿达关机器”开始知道我的，而更多人则是从去年初推出的“阿达连连看”开始了解阿达软件的。这款软件的设计完全是受了周围朋友们的启发：从一些朋友那儿知道了这个游戏形式，从另一些朋友那儿知道了他们对这种游戏形式现有版本的不满……之后不久就有了最早的阿达连连看。有意思的是我创作了阿达连连看，而阿达连连看反过来也改变了我的生活，目前我已经是全职共享软件作者。

最初“阿达连连看”并不是很普及，毕竟个人的力量有限。2004年下半年，联众、QQ、新浪、UC相继推出了网络版连连看。刚开始我还十分紧张，觉得阿达连连看会开始被用户冷落，呵呵。没想到后来反倒是越来越多的用户通过联众等平台熟悉了“连连看”这个游戏方式，然后通过朋友推荐选择了阿达连连看。原因很简单，因为它有着更漂亮的美工设计（归功于我那专业美工的妻子），更多的关卡设计以及各关卡独立的背景音乐（呵呵，在广告公司时攒的音乐素材派上用场了），还有动感的游戏设计，另外东日软件提供的在线升级模块也为阿达连连看添色不少。通过这个模块用户可随时升级游戏，以取得不断增加的关卡式样。这样用户选择的就不单纯是一个普通共享软件，而是持续不断的服务。这一切都对阿达连连看的普及带来了很大的帮助，呵呵。所以说阿达连连看的成功因素，更多的是来自各方面的帮助以及不错的好运气。

主页：http://hws.533.net

注册费用：28元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15224

点评：该软件的设计紧紧围绕Flash文件的周边应用，将可想到的功能几乎一网打尽。除Flash播放、转换、IE中另存、提取图片/音乐等常见功能，该软件还将视频控制、复读、列表编辑、拉伸画面等常见视频播放软件的功能加入其中。该播放器提供的网络Flash搜索器很有新意，通过一个网站的主页网址就可搜索该网站上的所有Flash，但此功能还需进一步完善。

家庭卡拉OK

媒体工具类用户投票奖

用户投票奖

得票数：6 067票

作者：戴维

主页：http://davidsoft.nease.net/KTV/

注册费用：28元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16846



点评：一款为家庭卡拉OK用户量身定制的软件。软件试用版提供了6000多首LRC歌词，同步播放歌词时可自设字体、颜色及显示模式，并可对其进行管理和编辑。该产品适合对电脑音频知识不想过多了解的用户，只需简单地点击鼠标，即可轻松实现伴唱、录音、伴奏合成等操作。此外，软件还提供了MP3和VCD歌曲的消音功能，但限于目前的整体技术水平，效果不甚理想。

TeamOne's Reader



年度最佳功能奖提名

掌上电脑类用户投票奖

用户投票奖

得票数：5 989票

作者：Team One Software

主页：http://www.teamonesoft.com

注册费用：59元/39元（专业版/标准版）

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=5829



点评：中文Pocket PC上最好的电子书阅读器之一。其支持的格式非常广泛，对TXT、PDF、CHM、MHT、PDB等都有良好支持，同时通过添加图片模块还支持GIF、BMP、JPE等常见图片格式，并可阅读ZIP包中的电子书。该软件打开文件的速度非常快，用户在读书时可自由调整颜色、字体等，方便的操作界面使得PPC上的阅读更随心惬意。

休闲麻将

电脑娱乐类用户投票奖

用户投票奖

得票数：5 984票

作者：周军

主页：http://zj1.51.net/mj.htm

注册费用：30元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=14409



点评：这款休闲游戏类软件在传统国标“麻将”的基础上，开发了不少富有新意的功能。用户可进行单机游戏，亦可进行2～4人的联网对战，允许局域网、Internet、点对点多种联机方式。联机时可随意退出或加入，不影响别的网友继续游戏。游戏内置多种地方游戏规则，用户甚至可利用软件的规则定制引擎，任意细化、调整玩法，组合出新的麻将“品种”。

聪明搬运工



电脑娱乐类用户投票奖提名

用户投票奖

得票数：5 789票

希望实现一个梦

作者访谈

■鲁锦

作品：Windows优化大师（年度最佳营销服务奖）



应当说我的销售和今后的服务并无特殊之处，因此这次获奖固然高兴，也有些意外。但谈到销售时确实有些感慨。2000年邮政销售时期，有些用户在购买前常常写信询问各种关于如何注册的问题，于是就得先写信进行解答，待用户寄来钱后，再写信告诉用户注册认证码。这一来一去，很多时候为了解决一个用户的问题就要写好几封信，要跑好几趟邮局。有年冬天，家人生病住院，我送了饭后，拎着饭盒绕道去邮局邮寄用户的注册通知信件。那一天，情绪不好又恰逢冬日飞雨，直让人想放弃。这样的经历，具体有多少次现在已无法计算，只记得最热和最冷季节在从家到邮局路途上的辛苦……

在这样的服务过程中，加上优化大师一直承诺终身免费升级，与一些老用户通信的费用实际已超过了软件的注册费。但这些服务的日志越来越让我感觉到，这数年来的销售和售后的服务没有什么特殊之处，都很简单。也许是越简单的事情做好越不容易吧……想起我以前参加一个管理培训时，我问老师，管理有什么技巧吗？老师回答：管理有技巧，千锤百炼；管理无技巧，重在做人。我不妨把这句话改一下：软件有技巧，千锤百炼；软件无技巧，重在做人……唉，见笑了。然而我还是坚信，那些有专职服务团队的软件公司可以提供更好的服务。希望今后这款软件的销售能让我实现一个梦：建立一个具备专门开发、销售和售后服务于Windows优化大师的公司。

作者：赛文

主页：http://www.magic7.net

注册费用：28元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=331

点评：一款开发较早的智力游戏，其方式类似于常见的“推箱子”，将所有物品归位到标记处即可。试用版提供了11关原始关卡，注册后增加到200关。其创意之处在于用户可编辑自己的关卡及答案，经测试无误后，即可将编辑后的关卡/答案与人分享；不过软件的画面和音乐还停留在几年前的状态。

XP变脸王

应用软件类用户投票奖

得票数：5 253票

作者：洪亮软件

主页：http://www.holersoft.com

注册费用：35元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=10292



点评：XP变脸王可对Windows XP诸多图形化资源进行修改替换。软件的界面设计与Windows XP趋于一致，借用了系统的许多图标，同时在操作方式上亦如此，初级电脑用户极易上手。软件在修改资源后并不占用系统资源，也不会影响电脑运行速度。该软件的另一大亮点在于其官方网站提供了许多图形化（****缺宾语“工具”“资源”？校注****），用户可直接下载，也可下载到本地硬盘供以后使用。

家庭相册制作

图形图像类用户投票奖

得票数：5 148票

作者：熊荆城

主页：http://www.jcok.com

注册费用：50元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=971



点评：一款功能和原理都很简单但效果相当好的家庭多媒体相册制作软件，可用于管理和保存图片及音乐档案。用户只需导入图片或音乐文件、添加说明、选择生成相册，即可制作出可独立执行的相册程序。最后生成的相册分为标准收藏及音乐收藏两种，前者着重图片浏览，后者则是一个较小型的音乐点播器，都具有一定的可观赏性。

Report Machine

编程工具类用户投票奖

得票数：5 029票

作者：whf

主页：http://www.reportmachine.net

注册费用：130元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=2978



利用Report Machine生成的报表界面

点评：功能强大、定制灵活的中文化报表控件。该控件支持Delphi 5/6/7，Borland C++ Builder 5/6。控件针对中文报表的诸多问题，提供了许多独有的功能，如合并单元格、超长记录折行等。Report Machine另外一大亮点是强大的打印功能，除可对众多其它控件提供打印支持，还可完全自由地定义页面、边距、字体、标题、页眉页脚等打印元素。

幻影2004

图形图像类用户投票奖提名

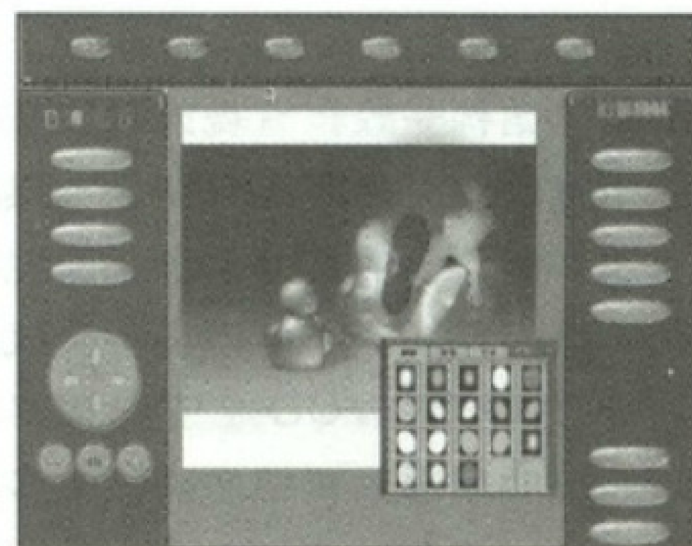
得票数：5 008票

作者：刘昌伟

主页：http://www.bravetech.com

注册费用：38元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=2345

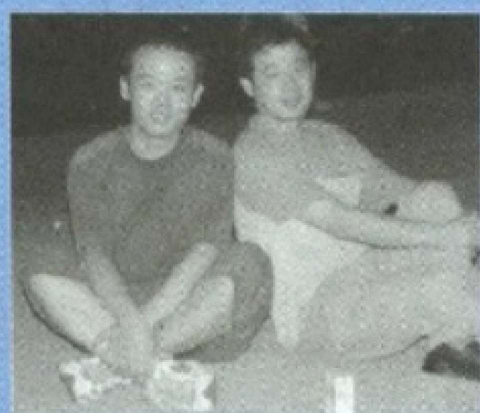


作者访谈

成长的创意

■褚瑞、李玮

作品：按键精灵（年度最佳创意奖）



“按键精灵”第一版首发于2001年。那时网络游戏刚刚诞生，李玮参与了龙族（网络游戏）的内测，感觉到必须重复一些枯燥的键盘、鼠标动作，于是就想找一些软件来代替双手。但却发现国内没有这种软件，而国外的都很难用，于是和好友褚瑞一起讨论，决定自己来做一个软件。第一个版本发布之后，按键精灵很快被刚刚成长起来的网络游戏玩家所喜爱，本来冷清的兄弟工作组网站也一下子变得热闹起来。而据最近一周的统计数据表明，平均每日有超过10万人次使用这款软件，这是我们当初没有想到的。

“按键精灵”目前取得的成绩，我们将其归功于两点：首先是软件持续不断的创意都相当优秀，其次我们有能力将创意融合到软件当中。谈到我们对创意的理解，就是发现身边存在的矛盾，然后想办法去解决。按键精灵的创意来源于网络游戏玩家不断重复的鼠标、键盘动作与玩家身心会感到疲劳这个矛盾。创意的火花并非一闪而灭，最初提到制作键盘、鼠标模拟软件属于创意的一部分，但随着按键精灵的不断成长，创意也在不断翻新，这可从软件的“最近更新”日志上清楚地看出来。我们常笑谈“‘按键精灵’在国内最大的敌人就是老的版本”，这确实也是我们不断改进的一个理由。值得一提的是，很多好的创意都来自于用户的回馈。按键精灵其实是集体智慧的结晶，这个集体，也包括了所有给我们提过意见和建议的软件用户。应该说按键精灵目前的成功有你们很大的功劳，你们也是这个“最佳创意奖”当之无愧的受奖者！

点评：一款容易上手、效果很好的图像合成软件。尽管Photoshop等软件已提供了完善的图像合成功能，但合成辅助素材的缺乏，操作上的复杂，让不少用户望而却步。利用幻影2004，则可用很傻瓜化的操作实现图像的合成——只要导入图片，对图片做一定调整，再选择一种轮廓，软件的图像边缘柔化技术即会生成专业级的合成效果。

PhotoFamily

年度最佳创意奖提名

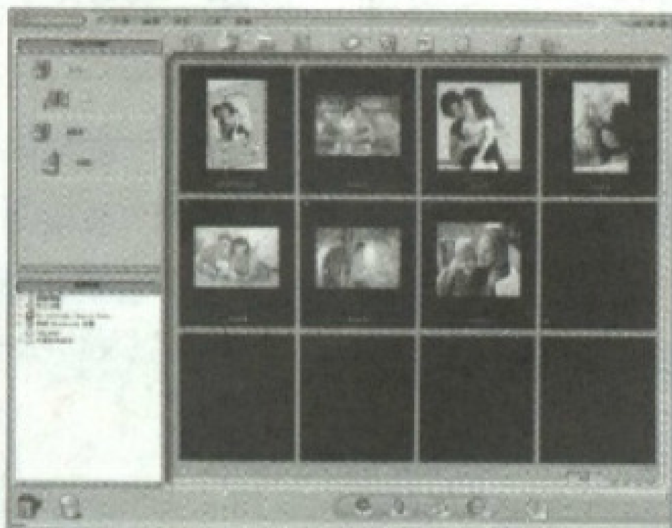
得票数：4 750票

作者：明基应用软件

主页：http://www.benq.com.cn/photofamily

注册费用：88元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=10250



点评：围绕电子相册的制作与管理，PhotoFamily设计了众多有创意的功能。在管理方面，软件采用相册柜/相册的模式，其结构与磁盘上对应的文件结构一致，直观方便。在图片编辑方面，"焦距"等功能独具特色。用户制作出的最终电子相册，可采用EXE、SCR、AVI等多种格式，也可将其刻录成VCD或镜像文件。最后生成的相册效果相信能让大多数用户满意。

大头帖制作系统

应用软件类用户投票奖提名

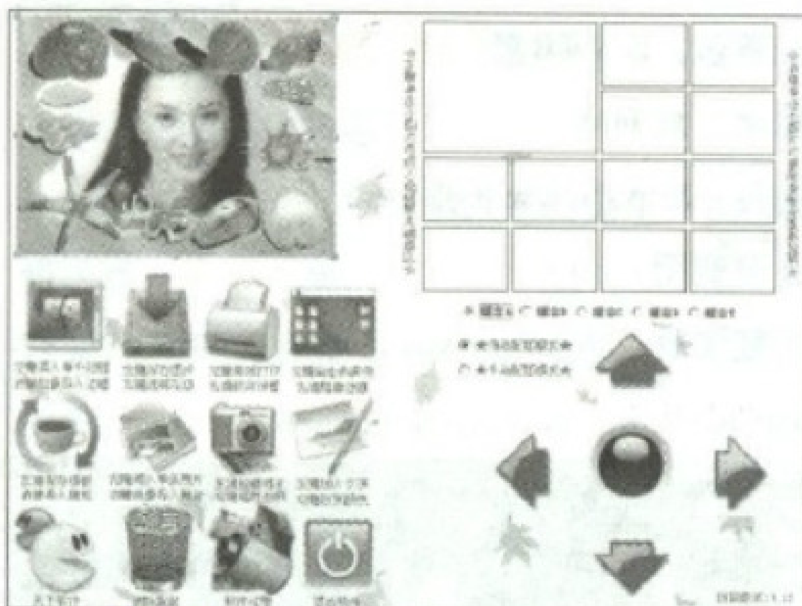
得票数：4 685票

作者：黎俊熙

主页：http://www.chinasoftware.cn

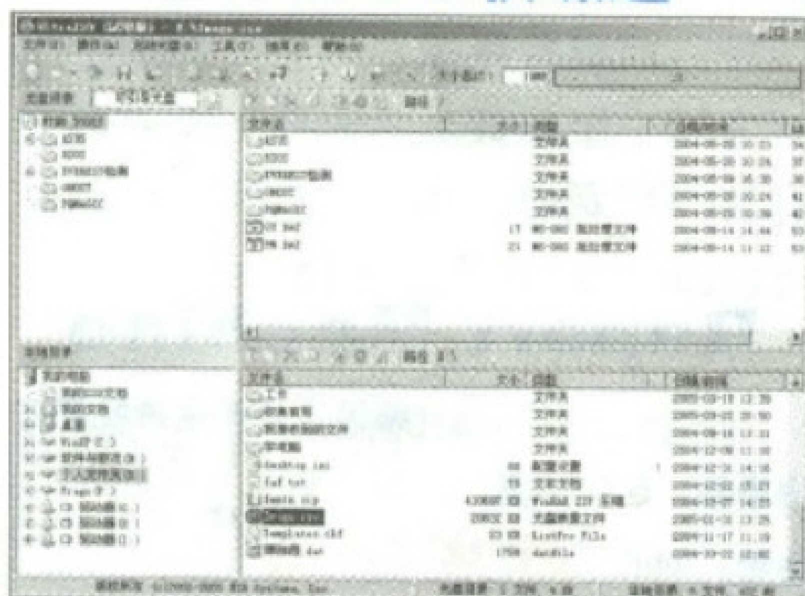
注册费用：25元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15513



点评："大头帖"已遍布如今的街头巷尾，是年轻的朋友、同学颇为喜欢的留念方式，这款软件则可让用户在家里的电脑上随意炮制属于自己的"大头帖"。该软件的最大特色是界面美观，操作简便，用户只需简单地点几下鼠标即可轻松制作出大头帖；如果再配有打印机和摄像头，与街头的小店已无区别。当然，用户亦可将大头帖输出到屏保或保存到硬盘中。

UltraISO软碟通



媒体工具类用户投票奖

得票数：4 367票

作者：EZB Systems,Inc.

主页：http://cn.ezbsystems.com/ultraiso

注册费用：30元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=6000

点评：UltraISO是一款光盘镜像文件制作/编辑/格式转换工具，相较于老牌软件WinISO，有更为易用、更强大的功能。UltraISO支持26种常见镜像格式文件，一些近年来新出现的格式如CDI、BWT、MDF、FCD等都在支持之列。同时，UltraISO支持长文件名及最多4GB的ISO文件。由于WinISO自2001年底已停止开发，新兴的UltraISO无疑是这方面的最佳选择。

天网防火墙（个人版）

年度最佳营销服务奖提名

得票数：4 065票

作者：广州众达天网技术有限公司

主页：http://pfw.sky.net.cn

注册费用：98元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=15096



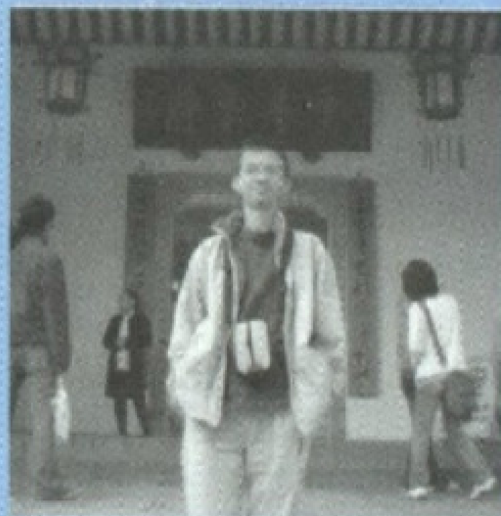
点评：天网防火墙（个人版）是国内最为知名的个人防火墙软件之一。自1999年开发出第一版以来，天网防火墙对个人用户一直采取基本免费的使用策略（一般只需用户在官方网站或论坛上进行注册即可）；加上其严谨的开发技术，6年来建立了相当广泛的用户群。多年来其个人版

作者访谈

功能只是成功的一半

■庄威

作品：超级转换秀（年度最佳功能奖）



我从小就是个多媒体迷，似乎我的一生就只是喜欢多媒体的东西多点。无论是生活中购买物品还是在使用电脑时，我的一些想法与创作都是围绕着这个名词在转。这让我从多媒体作品创作，转型为开发多媒体程序迷。"超级转换秀"的诞生，得益于我第一个作品"数码大师"的大量用户反馈。数码大师是一款多媒体元素关联度很高的程序，涉及到从音频到视频的方方面面。3年来我收到了广大用户在使用期间遇到的众多多媒体应用难题，加上那时我买了一些数码设备；繁琐的格式逼我必须频繁地在不同的软件上切换工作，让我感受到这是一种莫大的折磨，也更加体会到了众多用户的呼声的确是不无道理的。显然一劳永逸对大家来说都是好事，就这样超级转换秀诞生了。

"最佳功能奖"对我来说实在是一个惊喜。由于工作繁忙的缘故，事先忘记了为此活动在官方网站进行宣传，很多用户根本不知道这次评选活动，但实际的结果还能如此，我觉得很是欣慰。这里我想要说的不是软件本身做得如何好，以至于让用户觉得如何喜欢，这是一个前提条件但不是全部。此次获奖，我认为决定性的是用户对我们软件整个开发到服务的肯定和支持。曾经不止一个用户写信给我，告诉我他的同一个想法："买了您的软件后我越用越爽！升级很快，升级版问题解决得很快，回信也回得很快……"也许这些类似的话里面有了所有的答案。如果一款软件只有华丽而强大的功能，那它注定只成功了一半。

始终保持着较快的更新速度，而其官方论坛的服务也始终对所有用户免费开放，这些都使其获得了一致好评。

超级转换秀

年度最佳功能奖

媒体工具类用户投票奖提名

用户投票奖

得票数：3 981票

作者：庄威

主页：http://www.powerrsoft.com/cs

注册费用：35元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=16004



点评：“超级转换秀”是国内最先集成CD抓轨、音频转换、视频转换、音视频混合转换、音视频切割/接驳于一体的影音转换工具之一，其支持的格式基本涵盖了目前所有常见的音视频格式，是多媒体编辑的通杀工具。在“通杀”之外，该软件转换的质量及转换过程中的自由度也很高。此外，包括批量转换、混合合成转换、视频水印在内的许多功能，为这款软件增添了更多特色。

烈火数码影院

年度最佳界面奖

得票数：3 373票

作者：烈火数码科技

主页：http://www.blazevideo.com.cn

注册费用：50元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=14875



点评：“烈火数码影院”除具备标准DVD播放器的所有功能，具有稳定性强、简单易用的特点外，同时还加入了对DiVX、MPEG4、RM、QuickTime、WMV、WMV-HD、Flash等互联网流行媒体格式的支持。作为一款同时在商业渠道销售的共享软件，“烈火数码影院”的界面设计已相当成熟，其按钮的功能分布合理、整体美观大方、右键菜单也非常人性化。

Flash转换王

年度最佳创意奖提名

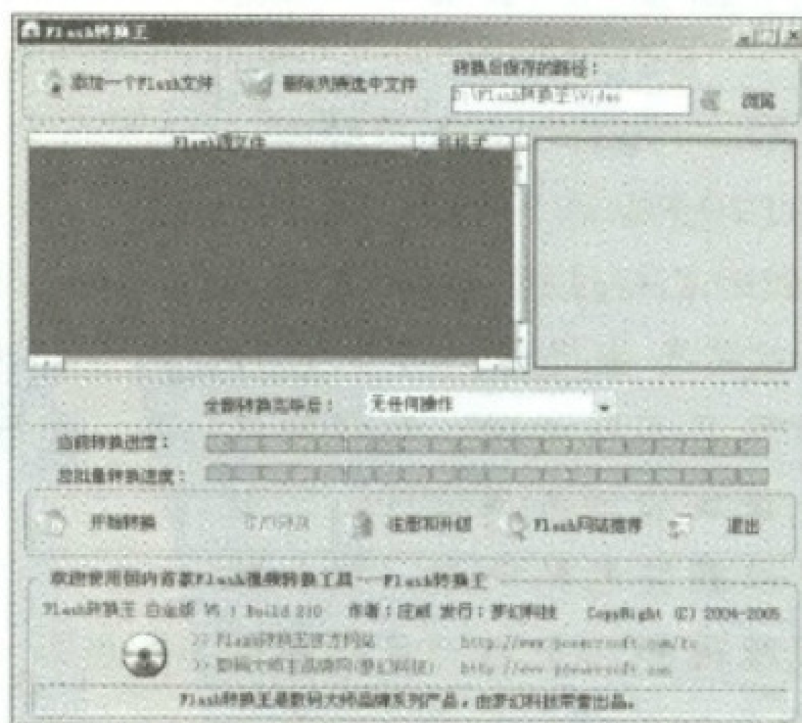
得票数：3 373票

作者：庄威

主页：http://www.powerrsoft.com/fc

注册费用：35元

下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=17973



点评：Flash转换能做出什么创意来？是否可将Flash的SWF动画转换为VCD/SVCD/DVD等标准视频格式的转换工具，让Flash动画在电视机、移动VCD/DVD机、车载媒体系统上自由播放？恰好“Flash转换王”就是这样一个软件。同时，用户利用该软件还可很方便地将Flash文件转换为AVI/MPG等格式，从而作为视频编辑的来源。

Magic C++

年度最佳界面奖提名

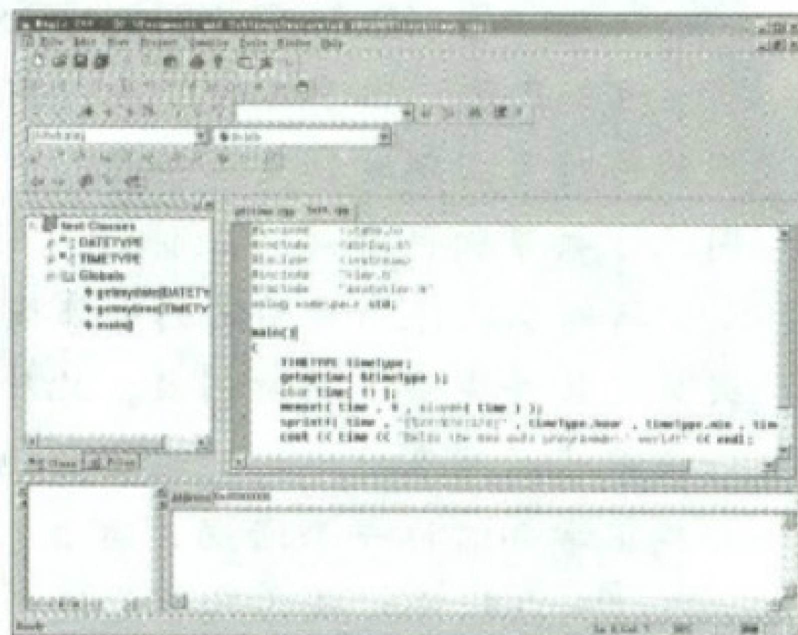
得票数：1 819票

作者：迈思信息技术有限公司

主页：http://www.magicunix.com

注册费用：99美元

下载注册：http://www.magicunix.com/download/MagicCpp.zip



点评：Magic C++专为C/C++开发人员完成UNIX/Linux平台开发任务而设计。软件具备完善和强大的编辑、编译、调试等功能，其用户界面、操作方法均遵循业界主流标准及规范，与Visual C++完全兼容。独创的服务器/客户机模型，使得开发人员可在Windows下开发UNIX/Linux应用软件，弥补了当前UNIX/Linux平台下普遍存在的可视化集成开发环境（IDE）不够成熟的不足，克服了开发平台变更所导致的开发人员重新学习的问题。

商业渠道之外的收获

作者访谈

■烈火数码科技

作品：烈火数码影院（年度最佳界面奖）



相比于“烈火数码影院”，“BlazeDVD”这个名称可能拥有更高的知名度。实际上后者是前者的英文版名称，也是我们的第一款产品。当时考虑到国内的盗版情况，产品推出之初就主要以国外市场为主。在推出BlazeDVD英文版两年后，国内的一些厂商主动找到我们要捆绑该产品，于是我们在2004年顺势推出了第一个中文产品——《烈火数码影院》。

烈火数码一直以来都很重视界面设计，公司聘请了富有UI界面设计经验的专业设计师负责软件界面的设计。在设计之初就以国际上主流的媒体播放软件作为目标，仔细分析了WMP、Winamp等软件，并在网络上收集、征求了全球各地用户对各种按钮的使用习惯和意见以及各种调查反馈，包括对色调的需求。

随着共享软先试用、满意再购买这种形式在国内的普及，我们最近在网上推出了“烈火数码影院”共享版，作为销售的另外一种形式。得知其获得“最佳界面奖”，我们非常高兴，这无疑是一个商业渠道之外的重大收获。

评委寄语

高庆生（《大众软件》杂志社社长）

自《大众软件》1999年创办子栏目“中国共享软件”以来，我们已对共享软件及其作者进行了长达6年的连续报道。最早的一批共享软件作者不少都是《大众软件》的读者或作者，这是一段很美好的回忆。然而6年之中发生了很多变化，而于共享软件这个行业来说可称得上是天翻地覆。记得好几年前还有读者通过我们来向软件作者索取注册码，或者有软件作者直接过来要发布作品——那时似乎还是发生在个人身上的事情，现在已广泛出现在你我的周围。我们希望能通过这次活动，为这个行业中的所有从业者给出一些总结、一些刺激。让我们在新的世界中走出新的道路。

李宁（ZDNet资深编辑）

作为ZDNet开发者栏目的编辑，我个人期待着这次活动可以成为中国共享软件开发高手们展示自己、互相交流的舞台。是的，也许我们没有很好地完成它，但是，我们还是从中看到了中国共享软件业的“明星”人物。相信从他们那里，我们可以学到很多。在国产软件向软件产业链上游涌进的今天，需要更多人的力量，或许这个人就是你，就是我。让我们一起努力！

肖澜（北京软件产业促进中心副主任）

近些年来，由于种种原因，商业软件的利润逐渐减少，其传统的销售方式也受到挑战。与商业软件相比，共享软件对开发环境的要求不高，一般凭借较少的人力、物力和财力便可开发出操作简单、功能实用的软件产品。因此，共享软件既是对软件行业的有益补充，又满足了用户对软件功能的特定需求。

与商业软件相对固定的销售模式相比，共享软件可通过手机短信、电话、网络等多种方式支付费用为用户购买共享软件提供了的便利性。此外，随着开发水平的提高，共享软件已逐步摆脱过去“小软件”的局限，其涉及的应用范围越来越广，功能越来越强大。可以说，当前有相当数量的共享软件已具备商业化的水平。在今天的新形势下举办这样一个活动，有益于促进共享软件开发者、用户和软件经销商利益的共同提高和发展。

《大众软件》从1999年起便开始关注共享软件事业的发展，而Softreg网站也一直坚持走这条路线。两家单位共同举办这样一个活动最重要的意义在于，通过新闻媒体，将少数人对共享软件事业的关注扩大为整个社会的支持，使共享软件被越来越多的人所接受，继而推进整个软件行业的发展。

李焕民（北京网路科技有限公司（Softreg.com.cn）总经理）

在1999年的时候全国共享软件不过20多款，5年之间仅在中国共享软件注册中心代理注册的共享软件已超过10 000款之多。通过和《大众软件》杂志共同主办这届年度优秀共享软件评选，我们欣喜地看到更多的共享软件精品不断涌现，几经磨练的老牌共享软件走向成熟。要开发一款成功的共享软件，“坚持”和“创意”是两个关键因素。本次获奖的软件中，很多软件是从当年默默无闻但通过不断升级改进和几年如一日的良好服务获得成功的。

何先进（《大众软件》软件栏目编辑）

在我的工作中，很容易发现一个事实：随着电脑应用的普及，电脑用户的范围早已不再局限于少数人。而更多职业、更多层次用户的加入产生了一个非常直接的问题：对应用软件的种类需要越来越高。针对某种特定需求进行软件开发，可以说共享软件是非常有效的一种方式。而恰好我们也发现目前的共享软件正在向这个方向发展，可以说一个供需双旺的市场正在形成。这次活动首先在于扩大国内共享软件的影响力，同时也给优秀的共享软件作者一定鼓励，可以说是意义非常。

韩磊（CSDN网站主编）

早在两年之前，CSDN网站/《程序员》杂志即以“软件创富”为题，集中报道了一批优秀共享软件作者。在软件工业的巨流旁，这些共享软件作者如同涓涓小溪，一样在为软件业的生态平衡做着贡献。他们浇灌的，虽然只是一株幼苗，但谁能断言幼苗不能长成大树？共享软件曾风靡一时，现在的平静是走向成熟的表现。这次的评选结果，充分证明了共享软件不但有生命力，而且有成长的空间和机会。希望在下一届评选中，有更多更好的共享软件崭露头角。

灵动的时间
制作时钟和万年历

■北京 jackyshe

macromedia® FLASH MX Professional

大家浏览网页时会发现好多网站上都有一个数字时钟提醒浏览者注意时间，这些时钟大多数都使用JavaScript语言编写，Flash软件天生在制作动画方面就有自己的优势，所以选择Flash软件来设计时钟会是更好的选择（图1）。很多时候在Flash游戏和动画中也需要计时元件，使用一个漂亮的时钟无疑会锦上添花。



图1

脚本语言

Flash自身的脚本语言叫ActionScript，Flash MX升级到Flash MX 2004后，ActionScript也从原来的1.0版本升级到2.0，引入了几个新的语言元素，这些元素采用比以前更为标准的方式来实现面向对象的编程。因此现在的动作脚本语法对于熟悉其它语言的程序员来说更易于学习。新的程序员可学习更为标准的术语，这些术语可以应用于他们将来学习的其它面向对象语言。

一、时钟表盘的制作

对于时钟来说除指示时间的功能外，最重要的就是面子问题了，所以不妨对此多下些功夫。

1．打开Flash MX 2004，新建文档，在属性面板上点击“大小”按钮，在弹出的文档属性对话框中设置文档尺寸为宽：420，高：260（图2）。保存此文档并命名为“clock.fla”。

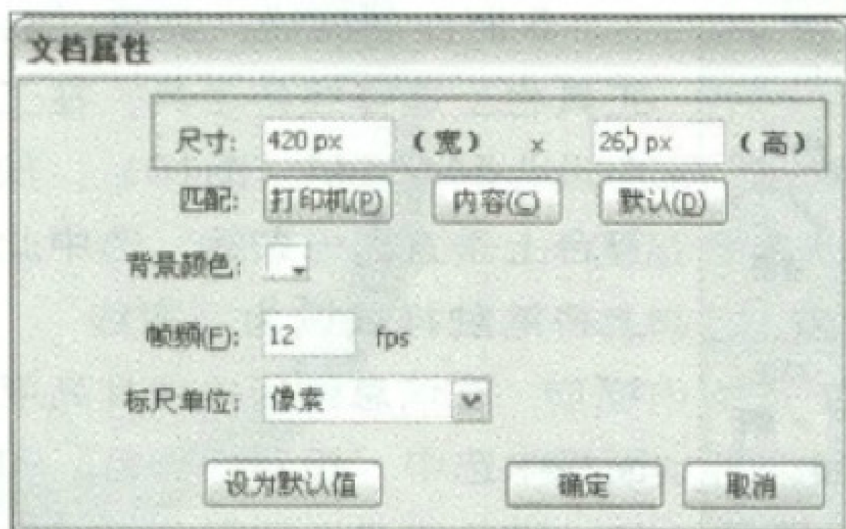


图2

2.制作表盘阴影：从菜单栏选择“插入”→“新建元件”弹出“创建新元件”对话框，将名称设为“表盘”，行为选择“电影剪辑”（图3），点击“确定”进入表盘元件的编辑状态。此时在时间轴面板上只有一个图层，将其名称改为“阴影”。

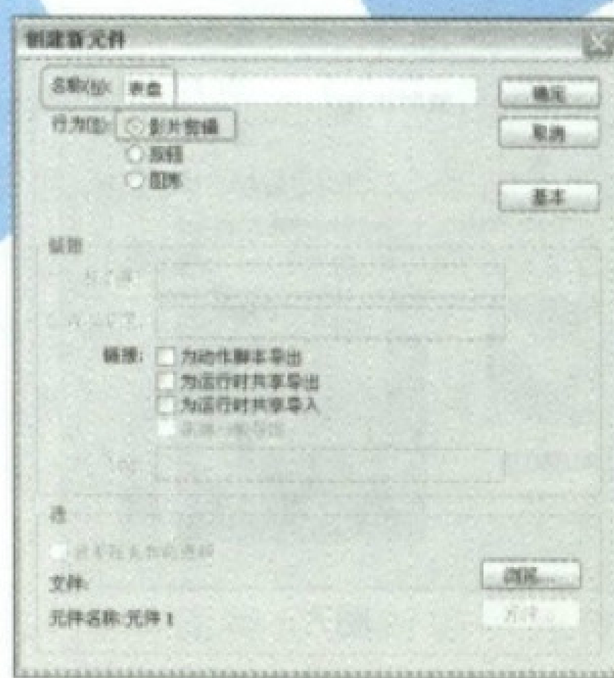


图3

从菜单栏选择“窗口”→“设计面板”→“混色器”打开混色器面板。设置填充颜色为“#9B9B9B”，Alpha（透明度）为16%（图4）。然后选择椭圆工具，按住“Shift键”在舞台上画一个实心圆形（提示：当使用椭圆工具时按住“Shift键”能画出标准的圆形），在信息面板里将圆形的宽高都设为350（图5）。最后在对齐面板中将外轮廓的中心与舞台的中心重合。

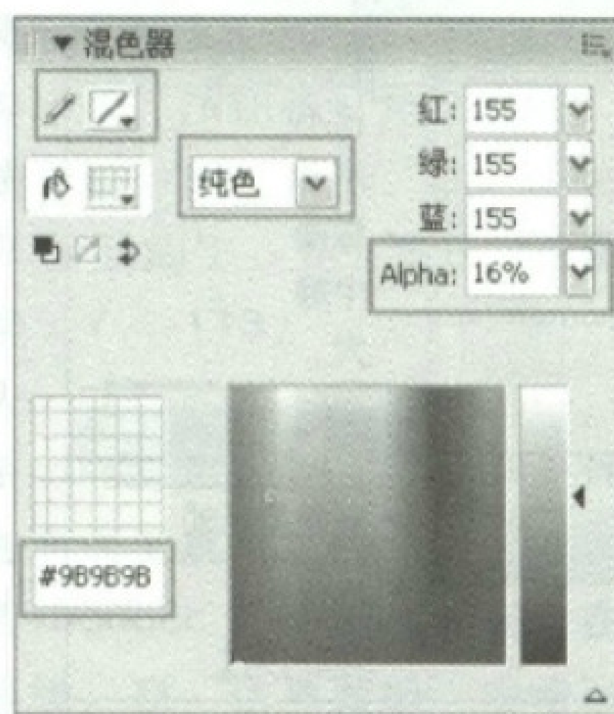


图4

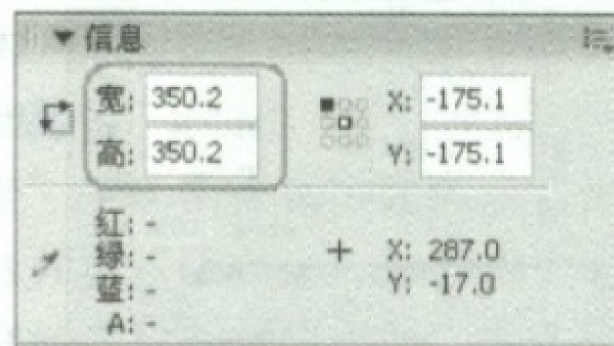


图5

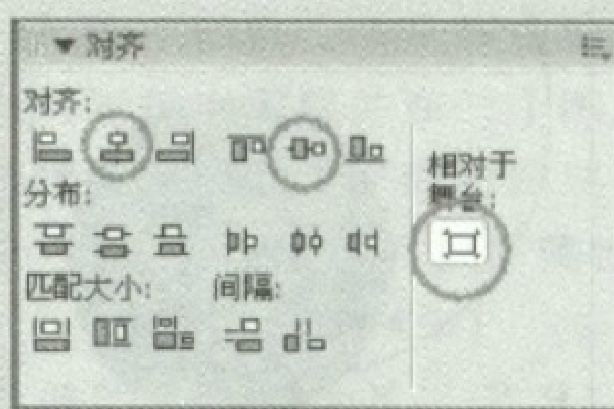


图6

对齐方法

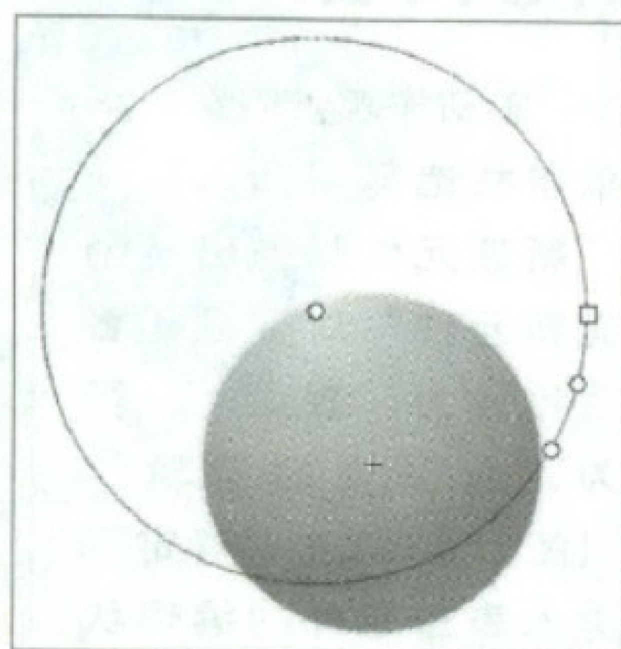
从菜单栏选择“窗口”→“设计面板”→“对齐”打开对齐面板，选中“相对于舞台”按钮，然后分别选择“水平中

齐”、“垂直中齐”按钮（如图6示）。

说明：对齐的目的是使圆形的中心与舞台中心重合。下面所有图层都要对齐以使所有圆形中心重合。

3.制作表盘轮廓：新建一图层命名为“外轮廓”。与前面类似，在混色器面板将填充样式设为“放射状”。在渐变色编辑器上从左至右将渐变色分别设为#D5EABF、#55802B，如图7示。选中外轮廓图层，使用椭圆工具在舞台上随意画一圆形，在信息面板中将其宽高设为宽：337，高：337。在工具栏上选择填充变形工具修改外轮廓的渐变样式如图8示。最后同样将外轮廓的中心与舞台的中心重合。


图7


图8

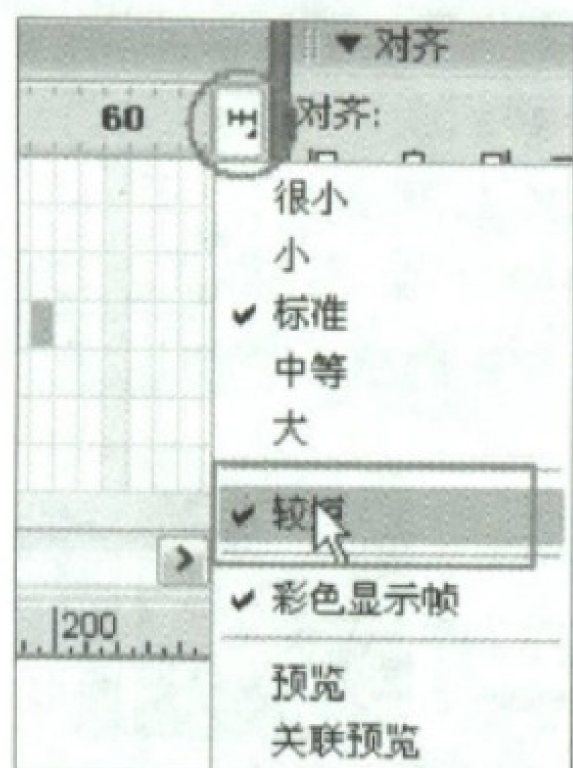
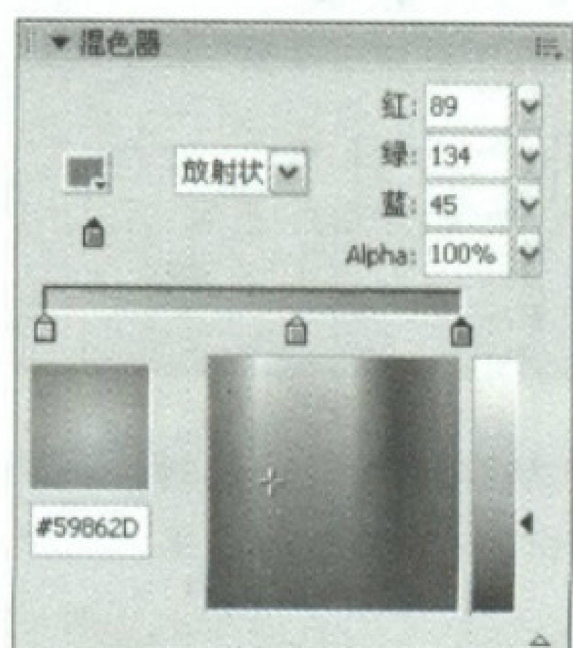
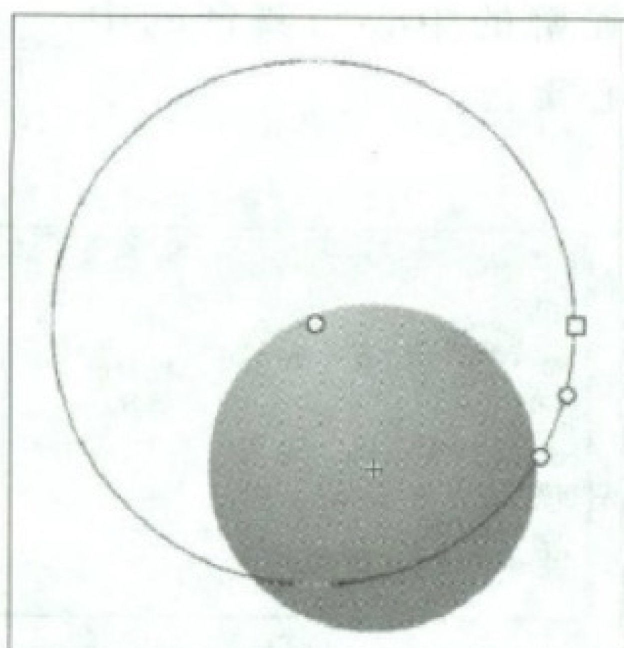


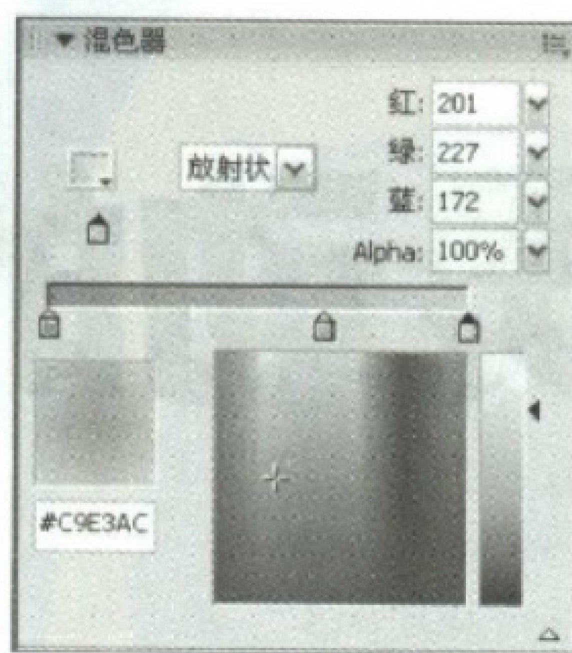
图9

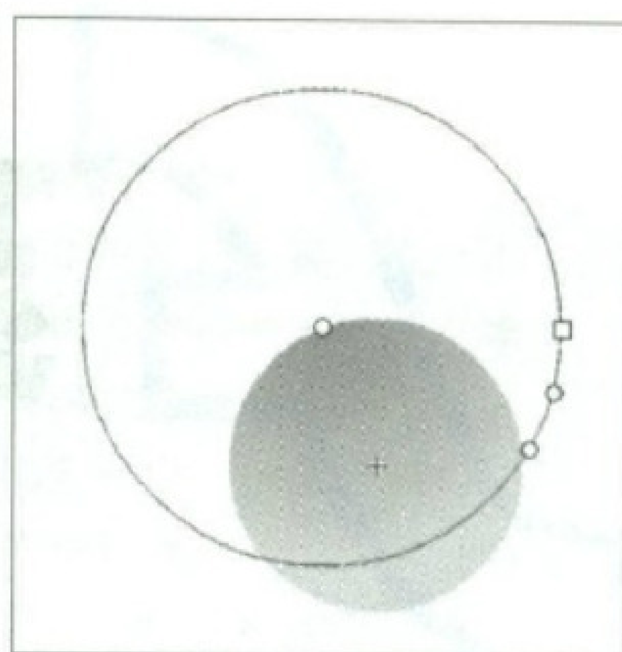
新建图层命名为“中间轮廓”。点击时间轴面板最右边的选项按钮弹出选项面板，然后选择“较短”（图9）。在混色器面板里，将填充样式设为“放射状”，从左至右将渐变色分别设为#BBD98C、#59862D，如图10示。选中中间轮廓图层，使用椭圆工具在舞台上随意画一圆形，在信息面板中将其宽高设为宽：322，高：322。在工具栏上选择填充变形工具修改外轮廓的渐变样式如图11示。最后将中间轮廓的中心与舞台的中心重合。


图10

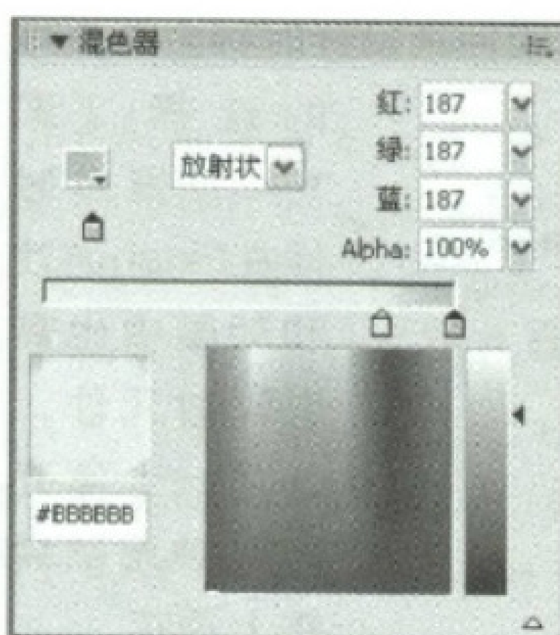
新建一图层命名为“内轮廓”。在混色器面板里，将填充样式设为“放射状”，在渐变色编辑器上从左至右将渐变色分别设为#EAEAEA、#C9E3AC，如图12示。选中内轮廓图层，使用椭圆工具在舞台上随意画一圆形，将其宽高设为宽：288.4，高：288.4。修改内轮廓的渐变样式如图13。最后将内轮廓的中心与舞台的中心重合。


图11


图12


图13

4.制作盘白：新建“盘白”图层。在混色器面板里，将填充样式设为“放射状”，在渐变色编辑器上从左至右将渐变色分别设为#629331、#BBBBBB，如图14示。选中内轮廓图层，使用椭圆工具在舞台上随意画一圆形，将其宽高设为宽：279.4，高：279.4。修改内轮廓的渐变样式如图15示。最后将内轮廓的中心与舞台的中心重合。


图14

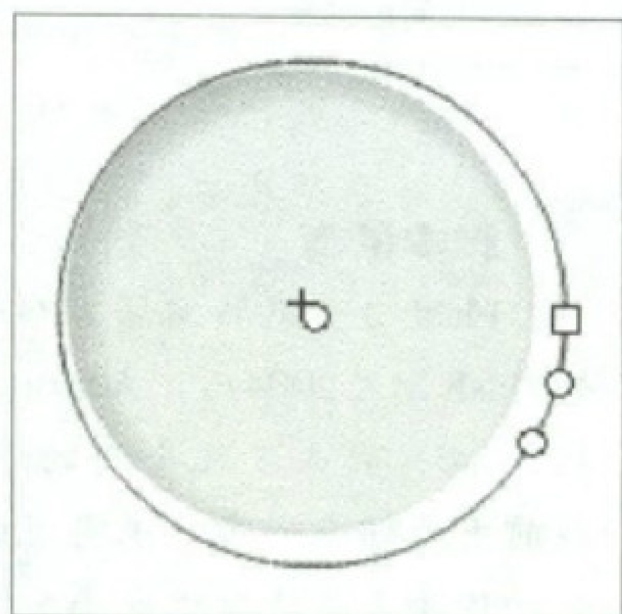
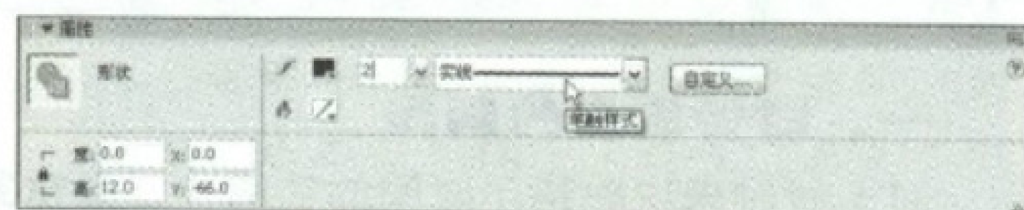
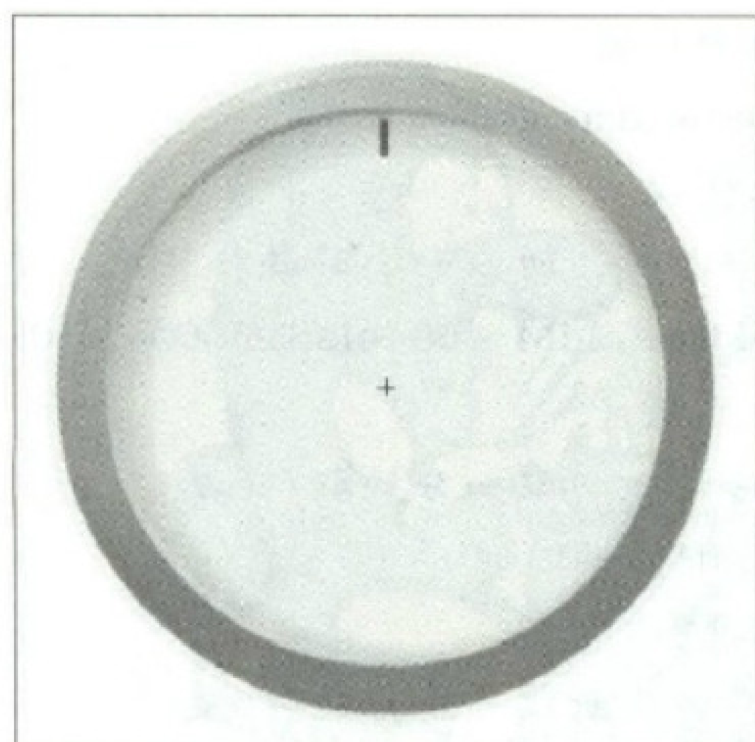

图15



图16


图17

5.制作刻度线：新建“刻度线”图层。在工具栏上选择线条工具，在工具栏上将笔触颜色设为#444444（图16），按住“Shift键”在舞台上垂直画一条线，选中此线条在属性面板上将笔触样式设为“实线”，大小设为2（图17），在信息面板中将其高度设为15，在对齐面板中选中“相对于舞台”和“水平中齐”按钮，按住键盘上的Shift键拖动此线条到达时钟12点的位置（图18）。从工具栏上选择任意变形工具然后选中线条将变形中心点拖动到舞台的中心点（图19）。按快捷键Ctrl+T打开变形


图18

面板，将旋转度数设为30度然后点击“复制并应用变形”按钮（图20）11次，最后将12点、3点、6点、9点方向的线条删除。

从菜单栏选择“视图”→“标尺”，将鼠标放在横向标尺上单击鼠标左键并按住不放向下拖动，可以看到有一条线（叫辅助线）随着鼠标下移，将此辅助线放在舞台中心（说明：舞台上有黑色十字的地方就是舞台中心），接着从竖向标尺上拖出一条辅助线也放在舞台的中心。使用工具栏上的文本工具分别在12点、3点、6点、9点方向写上文字12、3、6、9，在两条辅助线的帮助下将文字移动到合适的位置，最终效果图如图21示。

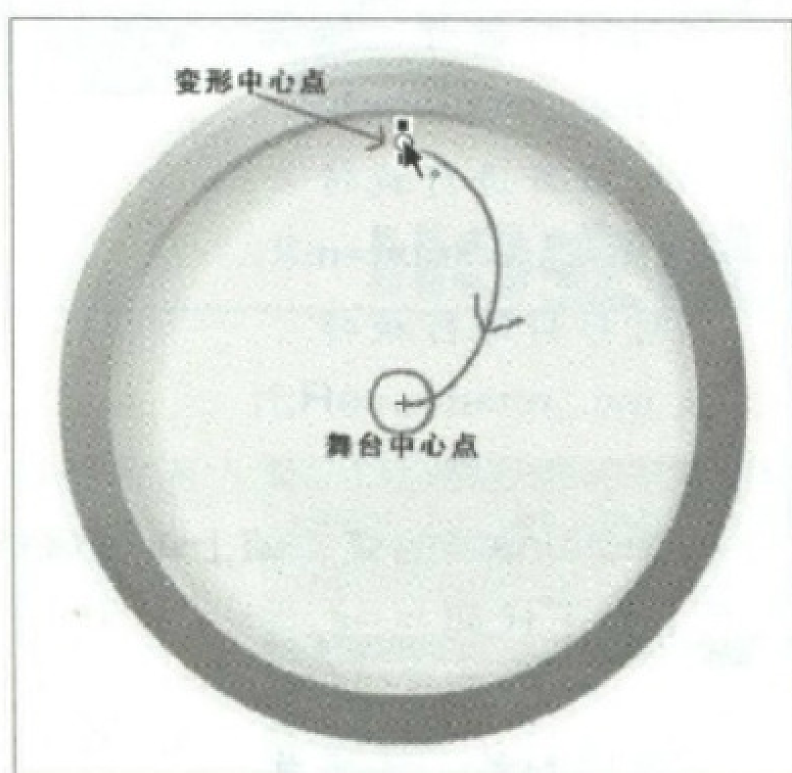


图19

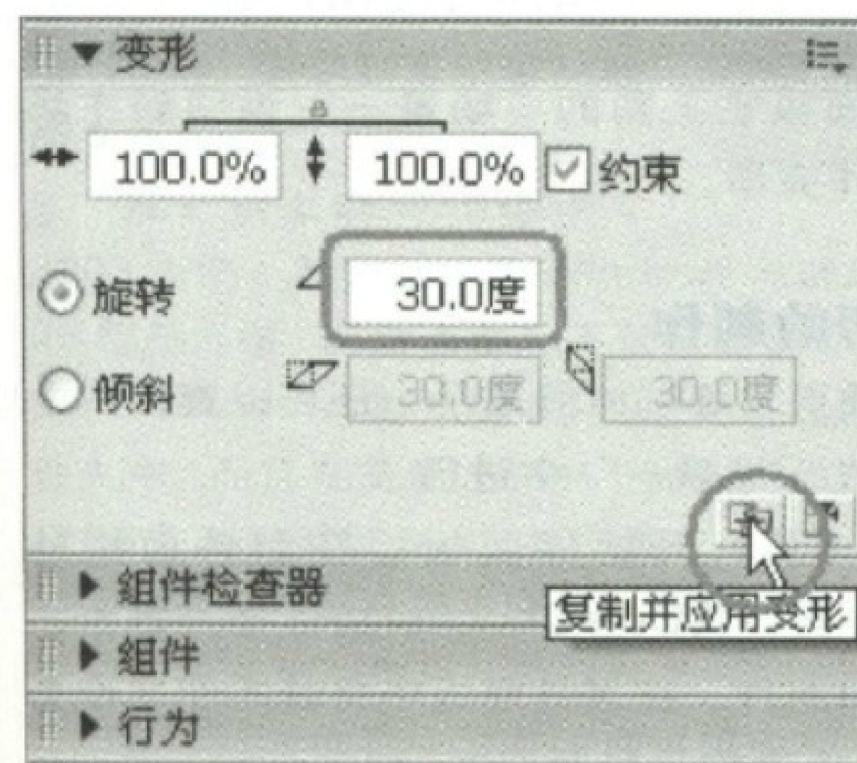


图20

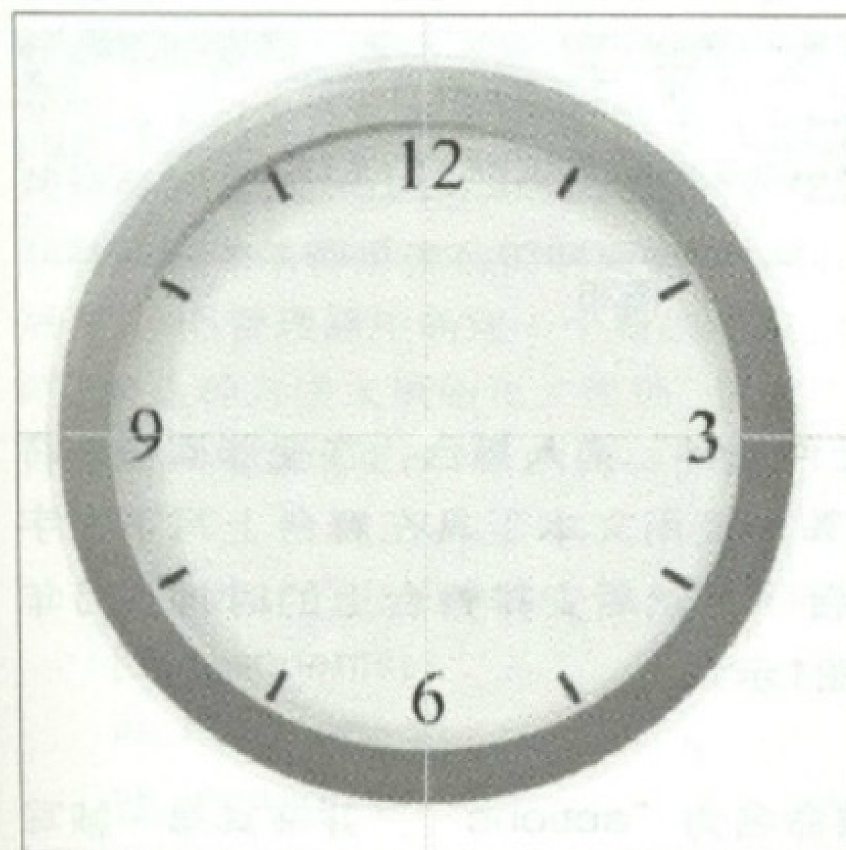


图21

6.给时钟加装饰：新建一图层命名为“装饰”。你可使用文本工具或其他工具给时钟盘白加上一点装饰，如图22示给时钟加上了我的个人网站网址，当然也可以加上一个小动物或花纹等，不再细述。



图22

二、指针的制作



图23

1.制作时针：新建一元件名为“时针”，选择工具栏上的矩形工具，将笔触颜色设为无，填充色设为#666666，点击“圆角矩形半径”按钮（图23）将“边角半径”设为20，在舞台上画一圆角矩形，在“信息面板”中修改其参数如下：宽：10.4，高：85.3，X：-5.2，Y：-76。

2.制作分针：与前面类似。新建一元件名为“分针”，选择工具栏上的矩形工具，将笔触颜色设为无，填充色设为#666666，点击“圆角矩形半径”按钮将“边角半径”设为10，在舞台上画一圆角矩形，在“信息面板”中修改其参数如下：宽：5.8，高：122.8，X：-2.9，Y：-113。

3.制作秒针：与前面类似。新建一元件名为“秒针”，选择工具栏上的线条工具，将笔触颜色设为#8c8c8c，大小设为1.8，在舞台上画一垂直线，在“信息面板”中修改其参数如下：高：136，X：0，Y：-124。

三、时钟外形的完成

1.新建一元件名为“钟”，现在编辑该元件。从库中将“表盘”元件拖入舞台并将“表盘”元件的中心与舞台的中心重合，修改图层的名称为“表盘”，在图层的第二帧点击鼠标右键选择“插入帧”。

2.新建三个图层分别命名为“时针”、“分针”、“秒针”，从库中分别拖动元件时针、分针、秒针到相应图层并在三个图层的第二帧点击鼠标右键选择插入帧。在“时针图层”将时针元件的坐标设为X：-5.2，Y：-76，在属性面板上将其实例名设为“h_mc”（如图24示），在“分针图层”将“分针”元件的坐标设为X：-2.9，Y：-113，实例名设为“m_mc”，在秒针图层将秒针元件的坐标设为X：

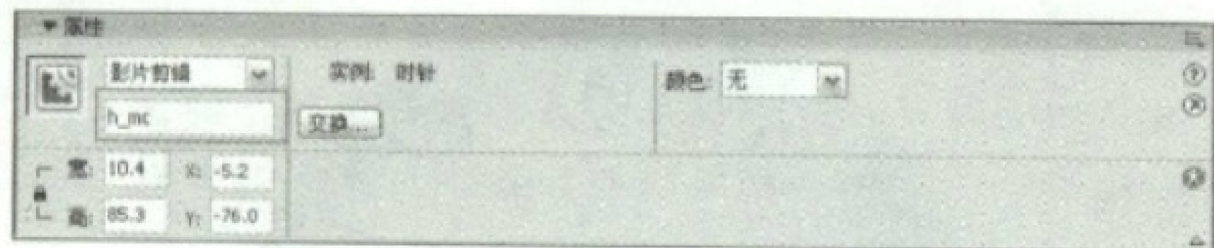


图24

0，Y：-124，实例名设为“s_mc”，然后将4个图层锁定。

3.新建一图层命名为“轴承”，选择椭圆工具，笔触颜色设为无，填充色设为#CCCCCC，画一圆形，属性分别为宽：7，高：7，并与舞台中心对齐，在图层的第二帧点击鼠标右键选择“插入帧”。至此，绘图工作全部完成，最终效果图如图25示。



图25

四、代码的编写

1.新建一图层命名为“actions”，按F9打开动作面板。在actions层的第一帧上单击鼠标，然后在动作面板上写下如下代码：

```
//当影片播放到第一帧的时候调用play()函数
this.onEnterFrame=play;

//定义play()函数用来设置指针的旋转
functionplay(){
//定义一个Date对象叫now_date
varnow_date:Date=newDate();
//按照本地时间返回小时值
varoldH:Number=now_date.getHours();
//按照本地时间返回分钟值
varoldM:Number=now_date.getMinutes();
//按照本地时间返回秒数
varoldS:Number=now_date.getSeconds();
//时针应该旋转的度数
//一周360度有12个小时，所以一小时旋转30度
varhR:Number=(oldH+(oldM×60+oldS)/3600)×30;
//分针应该旋转的度数
//一周360度有60分钟，所以一分钟旋转6度
varmR:Number=(oldM+oldS/60)×6;
//秒针应该旋转的度数
//一周360度有60秒钟，所以一秒钟旋转6度
varsR:Number=oldS6;
//对时针进行旋转
h_mc._rotation=hR;
//对分针进行旋转
m_mc._rotation=mR;
//对秒针进行旋转
s_mc._rotation=sR;};
```

在actions层的第二帧上单击鼠标，然后在动作面板上写下如下代码：

```
//返回到第一帧播放
gotoAndPlay(1);
```

点击时间轴面板左上角的“场景一”返回到主场景，至此时钟制作完毕。

五、万年历的制作

当然如果需要更全面的时间显示，还可以直接加上年历。以下操作在“场景一”中进行。

1.按Ctrl+F7打开组件面板。在组件面板的UIComponents分类中将DateChooser组件拖入舞台。选中DateChooser组件，在属性面板中将其实例名设为“myDate”，并修改它的参数（图26）。

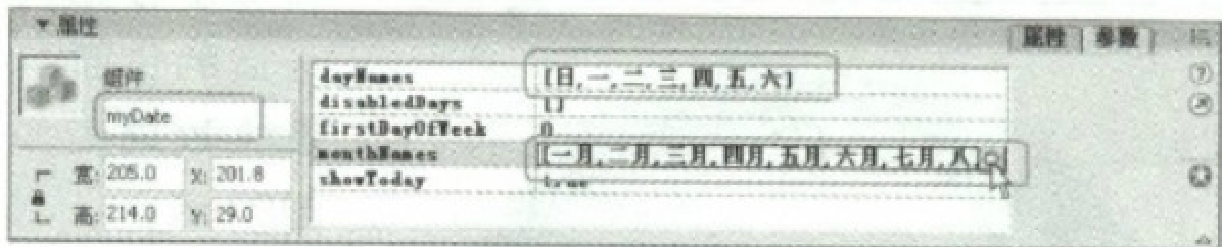


图26

2.从库中将元件“钟”拖入舞台，在变形面板中将其宽高都设为50%，使用文本工具在舞台上写下文字“我的时间控制台”，然后安排舞台上的时钟、万年历、文本位置如图1示。

3.新建一图层命名为“actions”，并在其第一帧写下如下代码：

```
myDate.setStyle("fontSize", 12);
```



编者按：虽然有关投稿规范的问题已多次强调了，但还是没有引起很多作者的足够重视。投稿时必须给出的资料，包括真实姓名（发表时使用的笔名）、稿费邮寄地址和邮政编码，这样才能保证稿费的正常邮寄。为保险起见，还可给出QQ、MSN、备用邮箱等信息。

本期推荐文章

IIS安装位置自己说了算

■辽宁 QS

大家都知道，通过控制面板中的“添加或删除程序”→“添加/删除Windows组件”→“应用程序服务器”→“Internet信息服务”选项，可将IIS（Internet信息服务，Internet Information Services）安装到系统中，**如图1**所示。

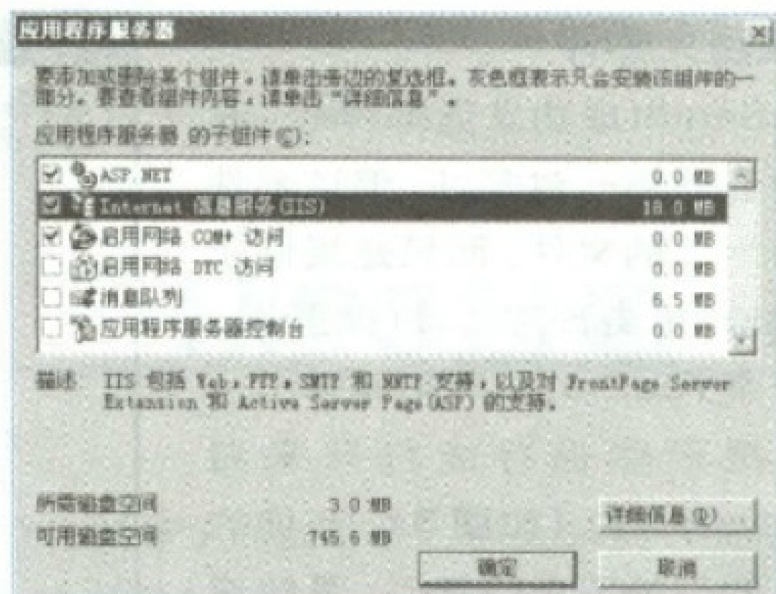


图1

注：以上以Windows 2003为例，其它版本的Windows与此略有不同。通过这种方法安装IIS倒是方便，只需点击几下鼠标就OK了，但是却有两个致命的弱点。

1.Windows默认将IIS安装到系统盘的根目录下的“Inetpub”文件夹中，而且在安装过程中不会询问用户需要安装到哪里。众所周知，将IIS安装到系统盘中，并不是一个好地方，因为网络攻击者可利用网站注入或远程溢出等手段来获得用户的网站信息，并通过对默认站点目录的猜解来攻击用户，这当然是很危险的。

2.系统盘往往安装有许多应用程序，致使可用空间减小。如果你的系统盘所剩空间不足以安装IIS，就会导致安装失败。要么，用PQ增强系统盘空间，要么删除一些应用程序，然后才能继续安装。

鉴于以上两处致命弱点，不将IIS安装到系统盘已成为用户特别是网管员的常识。但如何来更改IIS的默认安装位置呢？许多网管员的做法都是先在控制面板中按默认位置安装IIS，然后再在IIS管理器中新建一个新的站点，再删除原有的默认站。但这种方法太原始也太繁琐。试试下面这个小方法吧，可让用户随意地更改IIS的安装位置。

第1步，打开记事本，录入以下内容：

```
[Components]
iis_common=on
iis_inetmgr=on
iis_www=on
iis_ftp=on
iis_htmla=on
[Internetserver]
PathFTPRoot="F:\intetpubqs\ftproot"
pathWWWRoot="F:\intetpubqs\wwwroot"
```

录入完毕，经检查无误后，另存为“iis6install.txt”。最好保存到系统盘的根目录下，以方便下步使用，如C盘根目录下。

小提示：“iis6install.txt”文件中的“"F:\intetpubqs\ftproot"”和“"F:\intetpubqs\wwwroot"”是IIS的安装位置，你可随便定义，只需修改为自己认为合适的目录即可。

第2步，打开记事本，录入以下内容：

```
echo off
echo 正在自定义安装IIS……
sysocmgr /i:C:\WINDOWS\inf\sysoc.inf /u:c:\iis6install.txt
```

录入完毕，经检查无误后，另存为“installiis.bat”。需要注意的是，命令中的“C:\Windows”必须与你的Windows安装目录相一致，“C:\iis6install.txt”必须与第1步中的文件名与保存路径相一致，否则会导致参数出错。

第3步，双击“installiis.bat”，即可开始自动安装IIS6，**如图2**所示，无需用户手动干预。

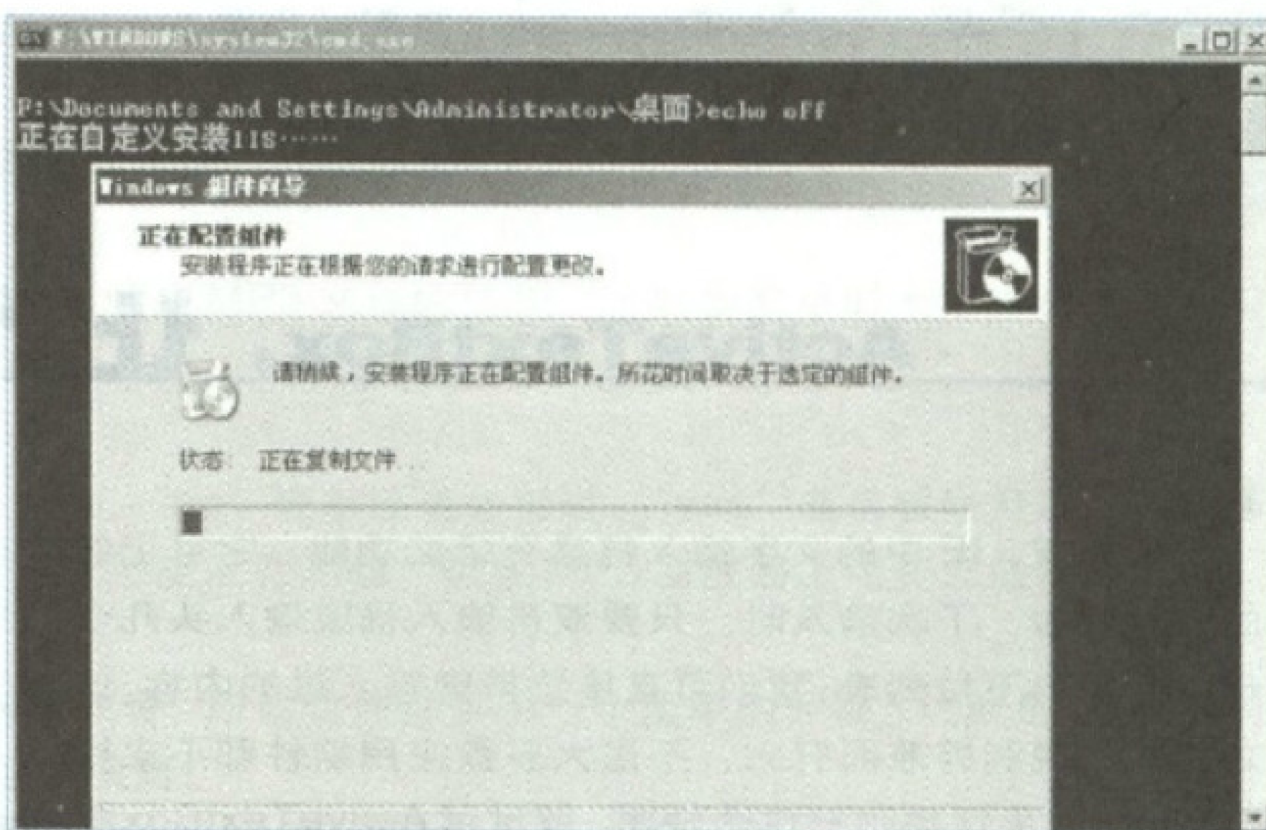


图2

1GB的邮件任你发

■山东 西贝

时下，GB级的邮箱已不再难觅了，但人们要发送大附件的邮件却非易事。该怎么办呢？不急，因为此时你可找YouSendIt相助，它可发送达1GB大小的邮件。

一、发送超大邮件

1.启动IE浏览器，在地址栏中输入“http://www.yousendit.com/”，按下Enter键即可登录YouSendIt网站。虽然，这是一个英文网站，但对于经常上网收发“伊妹儿”的你来说，上手应该不算太难。

2.在“Recipient's Email Address”栏目中输入收件人的E-mail地址；在“Select File to Send(Up to 1 GB)”栏中输入要作为附件的文件名及其路径，或者也可单击后面的“浏览”按钮，选择要作为附件的文件，附件的最大容量可达1GB；在“Your E-mail Address(Optional)”栏中可输入发件人的E-mail地址，勾选下方的“Remember my E-mail address”选项对邮件地址进行记忆；在“Message to Recipient(Optional)”文本框中可输入简短的留言或说明。

3.单击“Send It”按钮（**如图1**）即出现发送页面，此时请不要关闭该页面，因为发送大文件需要比较长的时间，这取决于网络连接的速度。邮件发送完毕，会出现已成功发送页面。

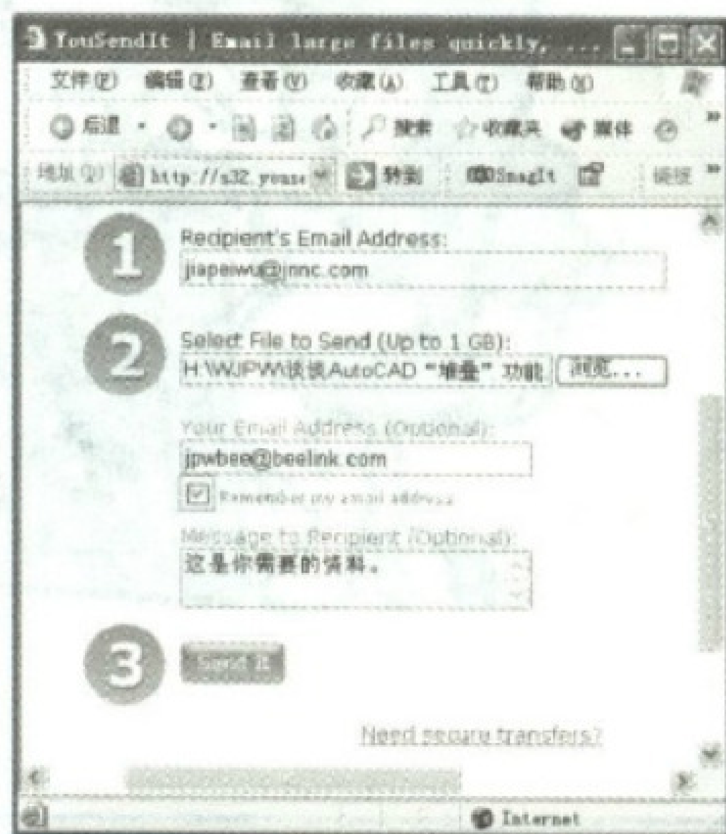


图1



图2

二、收取超大邮件

使用YouSendIt成功发送邮件后，收件人的邮箱中会收到一封邮件，但该邮件中并没有作为附件的文件，而只是提供了一个超链接地址，单击该超链接（**如图2**），系统将自动登录YouSendIt网站并弹出一个对话框，提示你保存或打开来自YouSendIt网站的文件（**如图3**）。当你的系统中安装有专门的下载软件时，系统或许会自动启动该下载软件，并下载这个名为Renamed_的文件。如果你未查看文件即无意中关闭该对话框，可在打开的页面中，单击“Click here to download the file now”（**如图4**）下载邮件的附件文件。

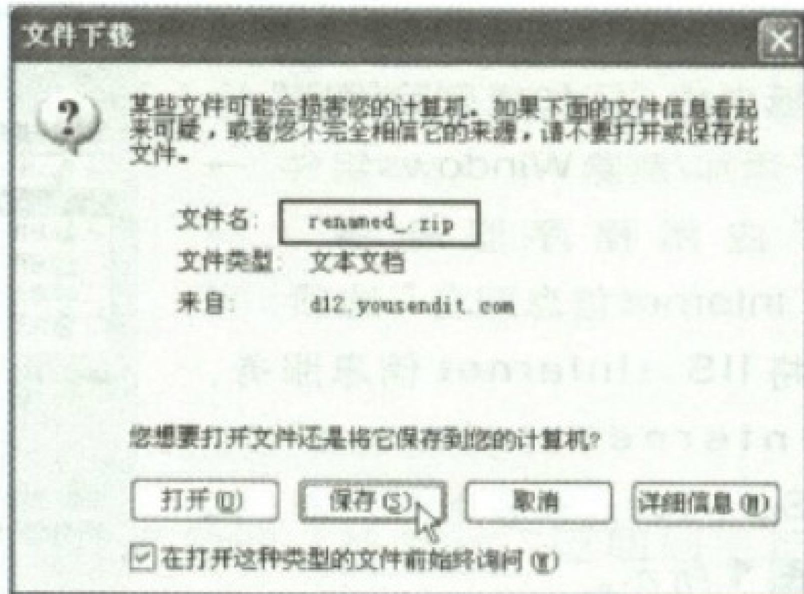


图3

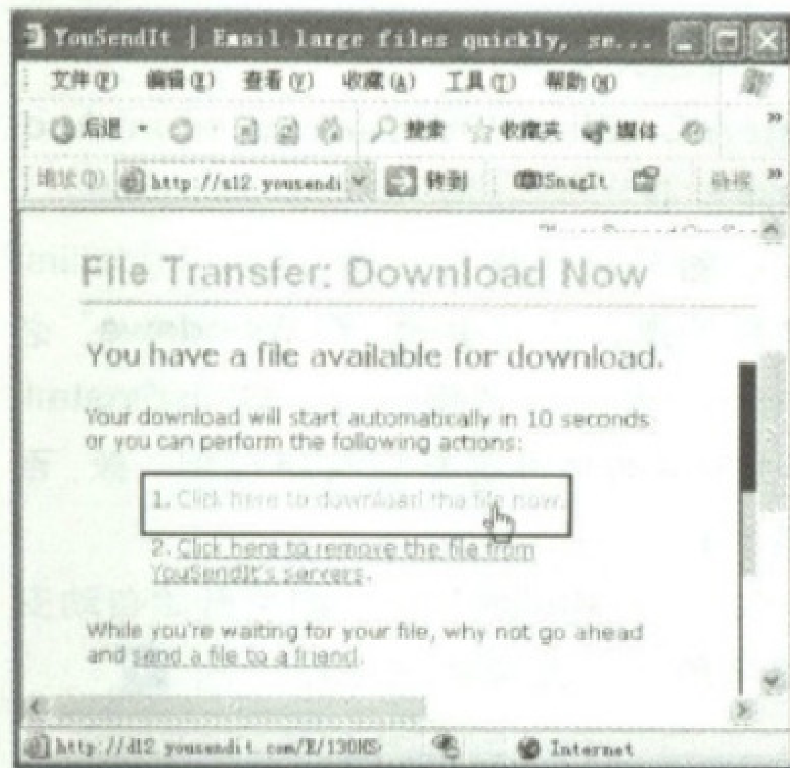


图4

三、两点注意事项

1.发送邮件时，在“Select File to Send(Up to 1 GB)”栏中仅能输入一个文件名称，即使是使用“浏览”按钮也只能选择一个文件，所以当有多个文件要作为附件发送时，请先使用压缩软件将它们打包为一个文件。

2.从收取邮件附件的过程，我们也能看出，其实邮件的附件被暂存在了YouSendIt网站的服务器上，并没有直接发送到收件人的邮箱中，因此收件人应该在收到该邮件后，尽快登录到YouSendIt网站，将附件文件下载到本地机上，因为该附件仅在YouSendIt网站的服务器保留7天时间。

YouSendIt的宣传标语就是“File too big for E-mail? Try YouSendIt!”意即“用E-mail发送大容量文件怎么办？试试YouSendIt！”既然如此，你不试试？

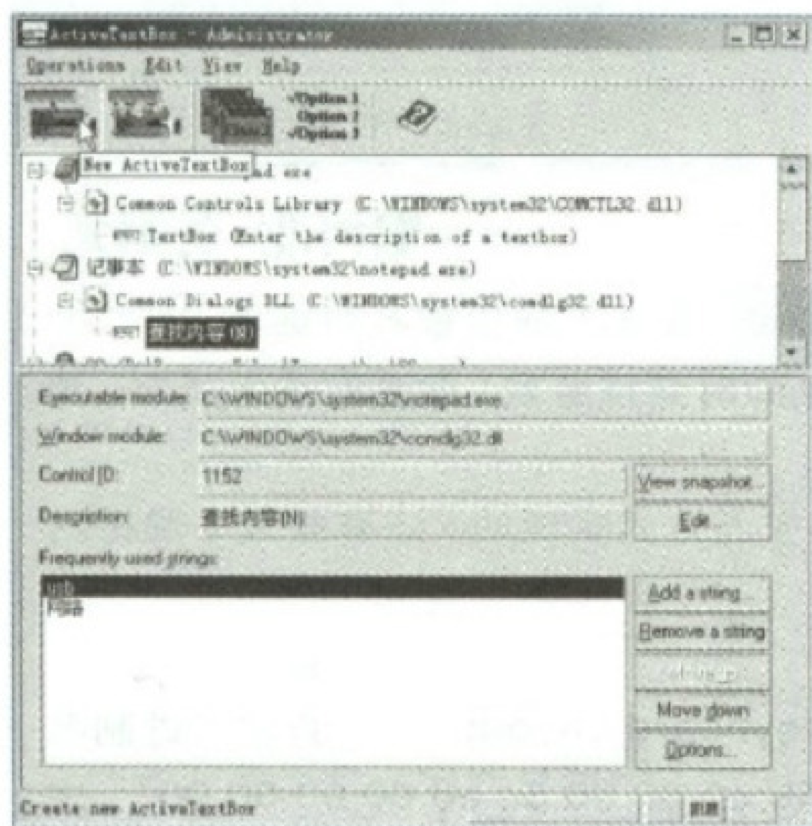
ActiveTextBox，让“记忆”无处不在

■山东 眉飞色舞的鱼

大家知道，IE中的文字输入框具有记忆功能，它可记住你的输入内容，下次输入时，只要双击输入框或输入头几个字母就会弹出下拉列表，我们可直接选择曾输入过的内容。这个功能可以说利弊兼而有之，不过大多数应用软件都不支持这个功能，如果你想弥补这个缺憾，就试试ActiveTextBox吧（下载地址：http://www.skycn.com/soft/20132.html）！它能让你梦想成真。

一、添加“记忆”对象

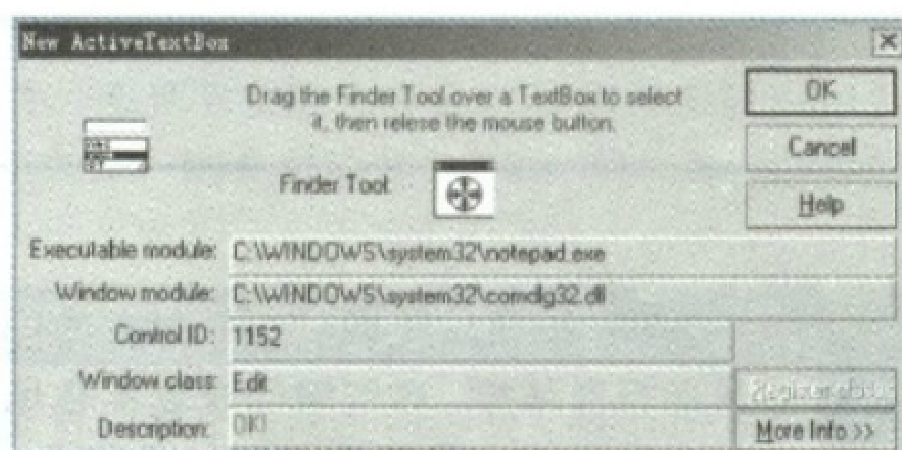
安装后重启计算机，ActiveTextBox会自动运行于后台，我们得先“告诉”它究竟需要记忆哪些输入框，这样它才能真正发挥效力。现在笔者就以给记事本的“查找”输入框添加“记忆”为例介绍它的用法，大家可举一反三，给更多输入


图1

框加“记忆”。

1.打开记事本，并打开其“查找”对话框；

2.双击ActiveTextBox的系统托盘图标，可看到软件的主界面，**如图1**，单击工具栏上的“New ActiveTextBox”按钮，打开**如图2**所示的对话框，“Finder Tool”右边有个靶状的按钮，在上面按住鼠标左键不放，拖拽到记事本的“查找”输入框上，这时输入框边缘以及“靶心”会变成红色，表示已捕获到对象，这时松开鼠标，单击“OK”，程序会再要求你输入“ActiveTextBox description”（描述），输入后点“OK”即可添加完成。


图2

现在试试记事本的“查找”功能吧，“记忆”一定会让你搜索得更如意。

二、修改“记忆”内容

与我们的记忆不同，ActiveTextBox的“记忆”是可修改的，我们既可删除一些敏感字串，也可添加一些原先没有的“记忆”。

仍以记事本为例，添加完成后，可在ActiveTextBox主界面上找到一个“记事本”项，打开即可在下方的“Frequently used strings”列表中查看所“记忆”的内容，选择一个字串，单击右边的“Remove a string”可将其删除，单击“Add a string”则可添加新“记忆”。

ActiveTextBox默认可记忆30条字串，如果你想加深它的“记忆”，可单击“Options”，在“"Recently used" list contains up to ** strings”中输入更高数字即可。

MP3质量“看”出来

■山东 ZT

长时间以来我下载或自己压制的MP3可真不少，但由于制作等方面的原因，这些MP3音乐的质量参差不齐，而且同一首歌往往可找到多个版本，那么怎样才能挑出质量最好的那个呢？我没有“发烧”级的耳朵，所以决定用眼睛分辨MP3的质量，当然光看是不行的，我们需要EncSpot（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/35353.htm）来帮助。EncSpot有Basic和Pro两个版本，其中前者可免费使用，后者必须付费注册，不过一般来说Basic版就可满足我们的需要。

软件的主界面**如图1**所示，通过左边的目录树定位到MP3文件的保存目录，这时我们等待一段时间（时间长短与MP3文件的数量有关），在这段时间里软件会逐首测试MP3文件，然后会显示出MP3的详细信息。

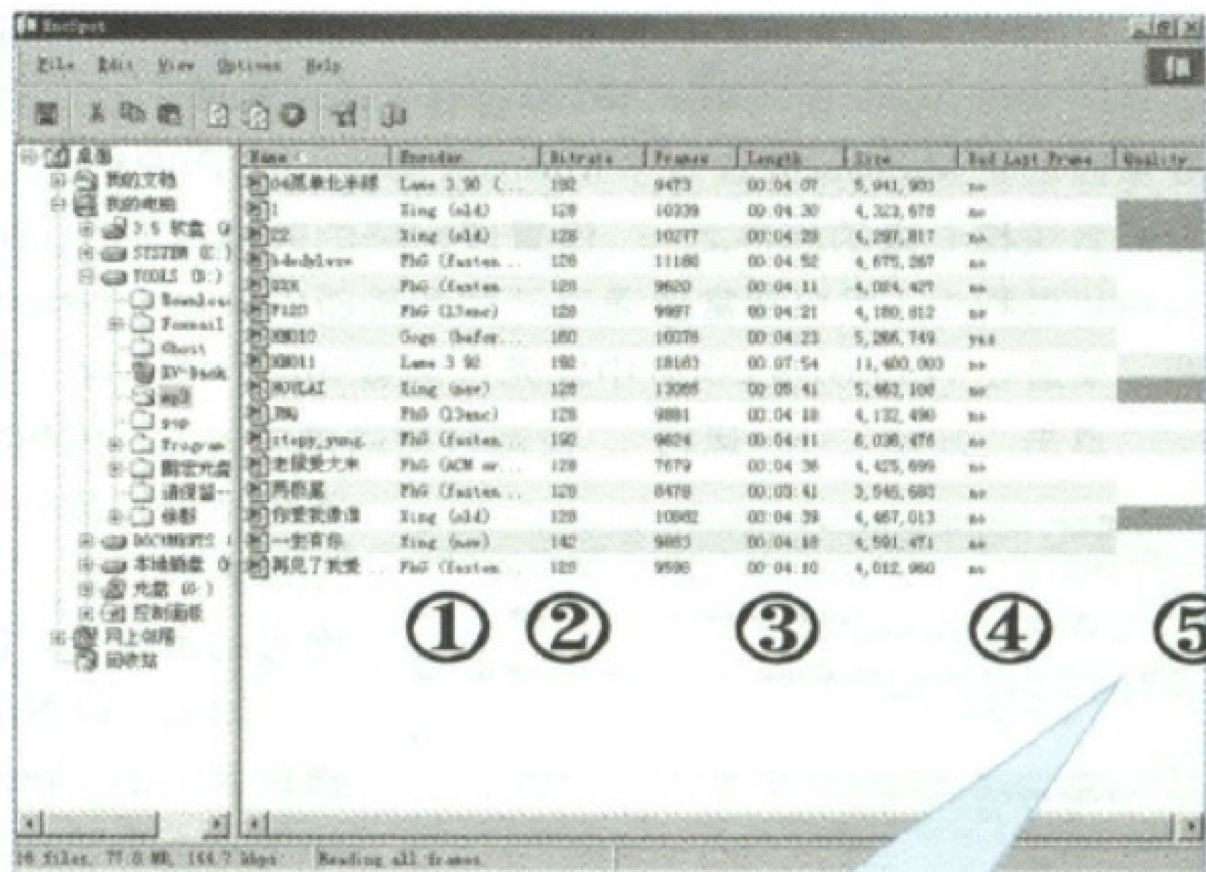


图1　大家注意看图中⑤所标志位置的色块，绿色表示高质量，黄色表示中等质量，红色表示低质量，这是本软件最实用的功能。

1.Encoder

Encoder列显示的是MP3音乐的压缩引擎，其种类很多，但目前公认音质最好、压缩效率最高的是Lame压缩引擎。

2.Bitrate

Bitrate列是MP3的比特率，单位为kbps，这个参数越高越好。

3.Frame、Length、Size

Frame是MP3的帧数，Length表示MP3的播放时长，Size则是MP3文件的体积，这些参数平时大家接触较多，笔者不再多说。

4.Bad Last Frame

这个参数大家想必比较陌生，它表示MP3音乐是否曾修剪过，“no”表示没有修剪过，“yes”表示曾修剪过。如果修剪不当，有可能在MP3音乐里留下坏帧，这样的音乐在电脑上播放可能没有问题，但在MP3播放器上可能无法播放。

5.Quality

上面那些参数都是相互影响、相互制约的，因此有时候很难取舍，所以软件提供了一个简单的评级，这就是Quality列的由来。软件用绿色表示高质量，黄色表示中等质量，红色表示低质量。

好了，看到这里，你应该知道哪些音乐值得保留了吧！

屏蔽Win键

■河北 黄鹏光

奇门遁甲

Win键是位于微软扩展键盘的Ctrl和Alt之间的键，按下它相当于点了开始菜单，Win+F弹出查找对话框，Win+R是运行对话框。这些键的设置本意是方便用户，但当我们正玩某款游戏（尤其是即时竞技游戏）起劲时按下了它，那么它就是不方便而是烦人和罗嗦了。

当然网上有程序可屏蔽Win键，但这些程序大部分是通过消耗一定资源的变通方式实现的，还有些人干脆把这个键抠下去以防误按。这里我们介绍一种修改注册表一了百了的方法。

1.打开注册表编辑器。

2.找"HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout"项，新建二进制名称为"Scancode Map"，值为"00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 5b e0 00 00 5c e0 00 00 00 00"，注销后Win键就失效了。

用扩展名为REG的注册表文件导入内容时为：

```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout]
"Scancode Map"=hex:00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,5b,e0,00,00,5c,e0,00,00,00,00
```

恢复的方法是：删掉新建的"Scancode Map"或把它的值随便改动一下，最后注销生效。

在Windows 2003中卸载Internet协议（TCP/IP）小妙招

■辽宁 蓝色海岸

使用过Windows 2003操作系统的朋友们都知道，在Windows 2003中处理Internet协议（TCP/IP）的方式发生了很大变化，用户无法像Windows 2000那样来随意地卸载和重新安装Internet协议（TCP/IP）。如果用户打算像Windows 2000那样，通过"本地连接属性"窗口来进行卸载和重新安装Internet协议（TCP/IP），就会发现"卸载"按钮是灰色的，不能单击它，**如图1**所示。主要原因就是Microsoft改写了Internet协议（TCP/IP）的工作方式，将Internet协议（TCP/IP）设置成系统核心级的组件之一，设置成网络的关键组件，从而提高了系统的网络处理速度。但在实际的用机过程中，用户常常要通过卸载和重新安装Internet协议（TCP/IP）来解决一些异常的网络问题，难道在Windows 2003中就无法卸载Internet协议（TCP/IP）不成？别着急，有变通的办法。

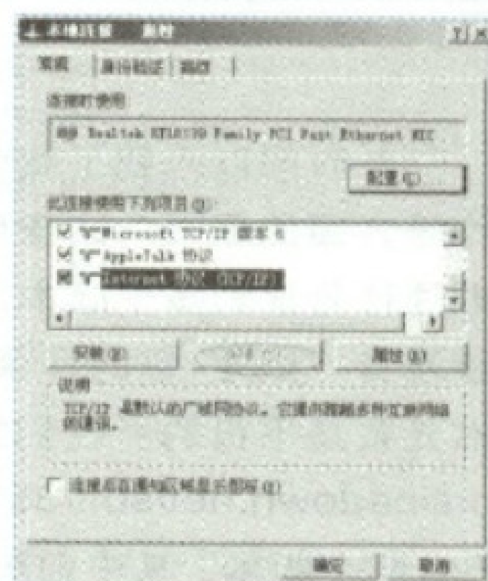


图1

点击"开始"→"运行"，在运行对话框中输入"netsh int ip reset c:\logfile.txt"（实际键入时不包括最外侧的引号），其中前半部分是固定格式，用户无需更改，后面的"c:\logfile.txt"是将操作结果保存到一个日志文件中去的意思，你可随意定义。回车后，命令行窗口一闪而过，好了，现在重新启动计算机即可。

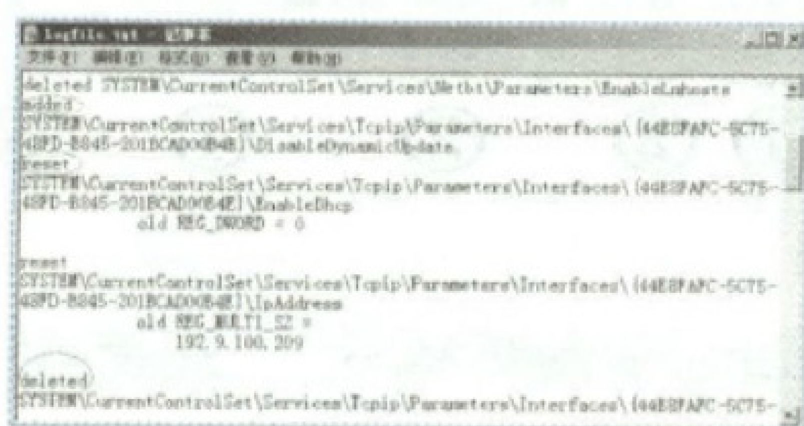


图2

哈哈，很多朋友可能不相信这是真的！真有这么神？不错，不信打开位于C盘根目录下的"logfile.txt"看看，"netsh"命令重新配置了网络堆栈，重置、卸载、添加了几十个与Internet协议（TCP/IP）相关的注册表项目，**如图2**所示，这就相当于卸载/重新安装Internet协议（TCP/IP）一样。其中，标记为"Reset"的为重置项目，标记为"Deleted"的为删除项目，标记为"Added"的为添加项目。

FlashGet另类使用技巧

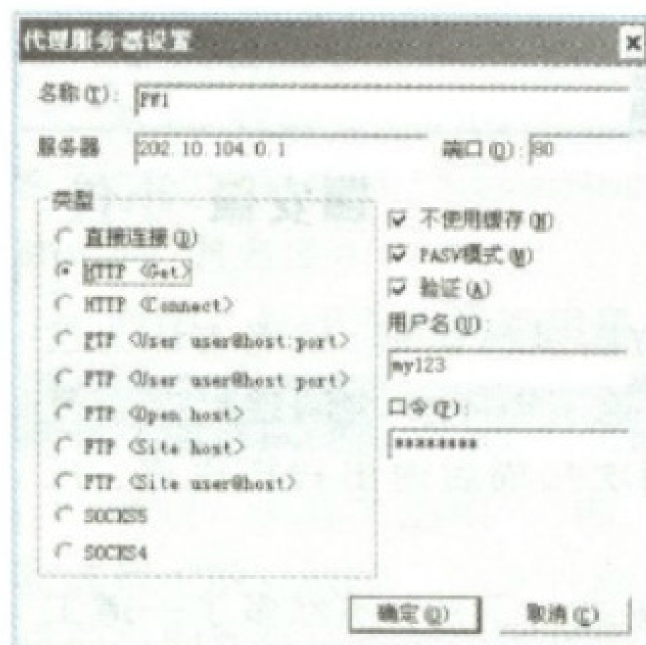
■安徽 李红

网际快车FlashGet是家喻户晓的下载软件，目前其最新版本为1.65。从1.5版本开始，FlashGet就已是一个全能的下载工具了，它不仅能快速下载普通文件，而且还能下载流媒体。以下是FlashGet的一些另类使用技巧。

一、命令行下也能添加下载任务

自1.5版本开始，FlashGet就能在命令行方式下添加下载任务了。只要你进入命令提示行，然后进入FlashGet安装目录，输入命令FlashGet "<下载地址>" "<保存的目录名>"即可。例如你要在命令行下，调用FlashGet下载http://fbilo.myrice.com/zip/CabArc.exe文件，可这样操作：

进入命令提示符下，输入"cd\program file\flashget"命令，进入FlashGet安装目录；然后输入命令FlashGet "http://


图1

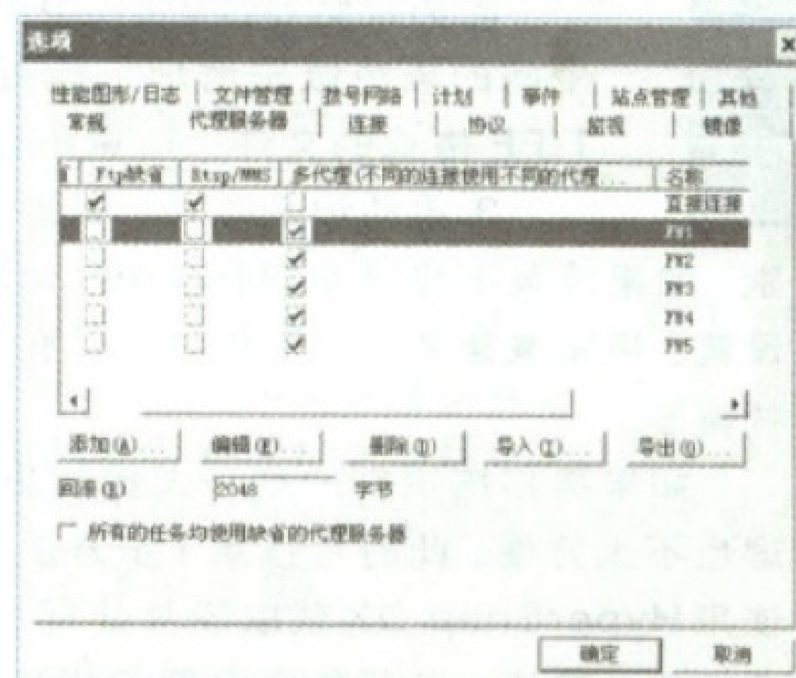
fbilo.myrice.com/zip/CabArc.Exe" "D:\lacl"

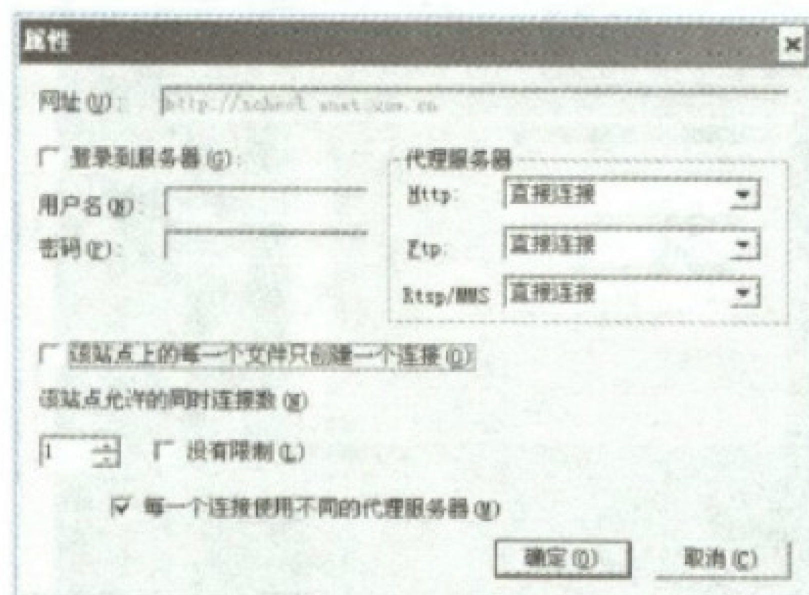
这样FlashGet即开始下载CabArc.exe文件，而且下载的文件会自动保存在D:\lacl目录中。注意，如果你省略了以上命令中的第2个参数，则会自动弹出FlashGet的“添加新的下载任务”窗口。

二、利用多个代理服务器下载同一文件

目前网上的软件下载网站，一般都只允许你与它单个连接进行下载，每个IP只能与服务器保持一个下载连接，而且每个下载连接的速率也有限制。为此，你可使用1.3以上版本的FlashGet，为每个连接线程配置一个代理服务器，让每个线程通过不同的代理服务器下载，这样可突破服务器的单连接限制。方法是：首先找到一些代理服务器地址，然后点击FlashGet主菜单“工具”→“选项”，点击“代理服务器”标签，单击“添加”按钮，弹出“代理服务器设置”画面（**如图1**），在“类型”下选择代理服务器的类型，然后填上“名称”，在“服务器”中填上代理服务器地址，在“端口”中填上代理服务器的端口号，选中“验证”，在下面填上代理服务器的用户名和密码，点击“确定”按钮，这个代理服务器就添加到列表中了。

如法炮制，填上多个代理服务器，然后在“代理服务器”选项中（**如图2**），全部勾选“多代理”栏目下的代理服务器，最后按“确定”退出。


图2


图3

当你要下载文件时，FlashGet会自动弹“添加新的下载任务”窗口，在该窗口中你可把文件分成几块同时下载，例如设置为5，FlashGet将把该文件分成5块同时下载。接下来点击“站点属性”按钮，在弹出的窗口中（**如图3**），取消“该站点允许的同时连接数”下面“没有限制”选项，值设置为1，勾选“每一个连接使用不同的代理服务器”，上面的“代理服务器”选择“直接连接”，点击“确定”按钮即可。

病毒名称：MSN木马变种U（Worm.MSN.Bropia.u）

病毒类型：通过MSN传播的蠕虫病毒　　病毒危害级别：★★★★　　首次发作时间：2005年3月7日

病毒发作现象及危害：病毒会利用MSN向外疯狂发送病毒文件，文件名可能为“LOL that ur pic!.pif”、“Me on holiday!.pif”、“Jennifer Lopez.scr”等，用户点击会打开一个标题为“*Crazy frog*”的网页。病毒会终止多种杀毒软件的运行，同时会造成“任务管理器”、“命令提示符”和“注册表编辑器”等常用软件无法使用。病毒还会修改染毒计算机的配置文件，把国外杀毒软件厂商的主页访问指向Google搜索引擎，使用户无法升级这些杀毒软件。

手工删除

一、清除病毒文件

1.由于该病毒会自动关闭“任务管理器”窗口，因此手动清除该病毒需要在安全模式下进行操作。在计算机启动时，按F8键，会出现系统启动菜单，选择进入“安全模式”（Win9X系统选择“Safe Mode”）。

2.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

3.删除操作系统目录(Win2000/XP系统默认为“C:\WINDOWS\system32”或“C:\WINNT\system32”，Win9X系统默认为“C:\WINDOWS\system”)下的“serbw.exe”和“formatsys.exe”文件。删除系统目录（默认为C:\WINDOWS或C:\WINNT）下的“msmbw.exe”文件。

4.删除系统盘根目录（默认为C:\）的Crazy-Frog.Html、lspt.exe、Jennifer Lopez.scr和Message to n00b LARISSA.txt还有其它11个pif后缀文件共15个。

二、清理注册表

1.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗口找到Serpe或Ltwob、Avnort删除（注册表项目是病毒从这3个名称中选一个随机建立）。同理，删除“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer\Run”、“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices”、“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Explorer\Run”、“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”下的病毒项目。

三、修复Hosts文件

1．用记事本程序打开系统目录下的Hosts文件，默认为“C:\Windows\System32\Drivers\etc”或“C:\Winnt\System32\Drivers\etc”目录。

2.选择全部内容并删除，保存后退出。

建议一般用户登录瑞星反病毒资讯网，使用“瑞星MSN蠕虫病毒专杀工具”干净彻底地清除此病毒，专杀工具下载地址为http://download.rising.com.cn/zsgj/ravmsn.exe。瑞星杀毒软件2005版17.17及以上版本可有效清除此病毒。



巧用HyperSnap DX提高OCR识别率

■安徽 小鱼

试办公备

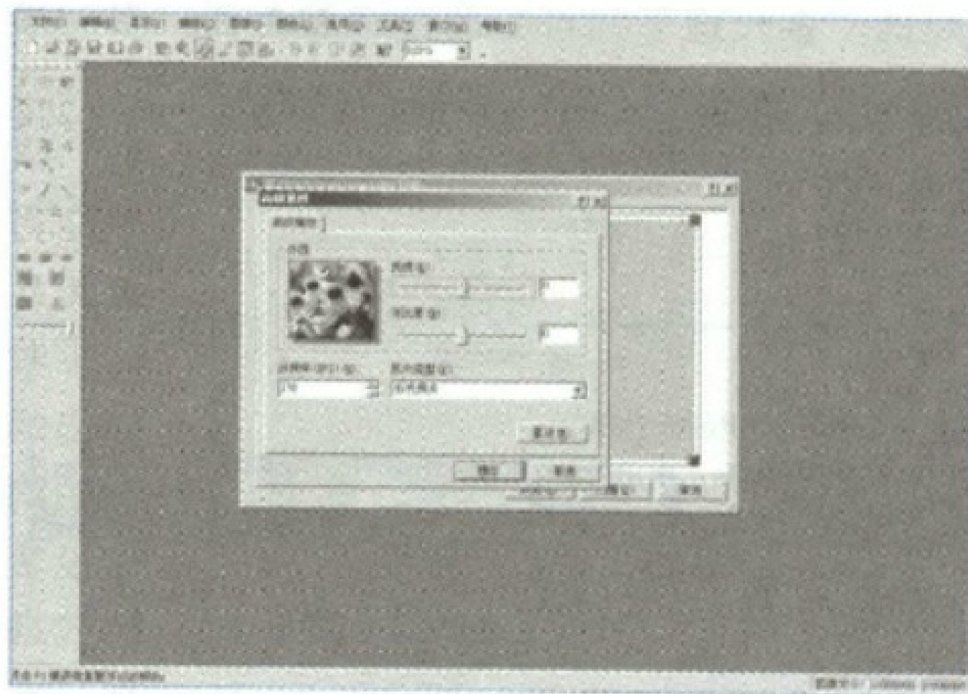
大家在使用OCR扫描识别时都喜欢在识别软件中进行扫描，直接获取单色位图进行识别，但笔者认为这样效率并不高。一般识别软件几乎没什么图形处理能力，为了得到满意的识别效果不得不多次调整亮度重复进行预扫描，而每扫描一页需要的时间又相当长。此外，一些识别软件还会在每次扫描后退出扫描程序，反复启动扫描程序也会浪费不少时间。

因此，最好是在图形处理软件中以灰度格式扫描获取图片后再转换成单色位图进行识别，虽然多了一道工序，但识别的准确率高了很多。笔者一直使用HyperSnap DX进行这样的工作。

1.执行HyperSnapDX，按“Ctrl+A”键启动扫描程序，以200dpi分辨率、默认亮度、对比度和“灰度”模式进行扫描。

2.切换到HyperSnap DX窗口，单击菜单栏“颜色/黑白……”，在弹出的“转为黑白图像”窗口中拖动中间的黑色级别滑块，你可立即看到转换后黑白图像效果，满意后单击确定完成转换。然后把图片保存为TIFF格式的文件，注意不要关掉程序以便过后修改。

3.启动识别软件，单击“文件”，打开保存的图形进行识别。如果效果不好可回到HyperSnap窗口按“Ctrl+Z”键撤消刚才的设置，再重复第2步的工作进行细化调整（**如图1**），这比重新扫描要快得多。


图1

如果要扫描识别的是一大批质量相似的页面，那么每张都这样处理也不太方便。此时可按第1步方法，以标准亮度、对比度进行扫描，使用HyperSnap DX获取图片处理后转换成单色位图，然后记下“黑色级别”数值，参照数值设置扫描程序中的亮度，即可获得近似的效果。不过，为了最大限度提高识别率，最好还是逐一设置比较好，反正在HyperSnap DX中要调整也很简单，要多做的只有图片转换、保存和打开这3步而已，但换来的是文字识别效率的大大提高。

文件扩展名的“扩展”应用

■辽宁 小乔

提起文件的扩展名大家都知道，就是文件名“.”后面的小尾巴。但就是这个看似简单的小尾巴，却隐藏着许多不为人知的学问。下面就看笔者一一道来。

一、禁止短文件扩展名扩展

众所周知，文件的扩展名大多数都是3个字符，如“TXT、DOC、HTM”等，但也有例外，如“HTML、MHTML”等。在默认情况下，Windows会自动将短扩展名扩展到所有与之相近的扩展名，如将“HTM”扩展到“HTML、MHTML”等，有时会给我们的工作造成不必要的麻烦，如执行“del *.htm”会将“*.html”和“.mhtml”一同删除。通过修改注册表，我们可禁止短文件扩展名扩展。

打开注册表编辑器，找到如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem]，在右侧的窗格中找到名为“Win95TruncatedExtensions”的DWORD值，修改其数值数据，“1”表示禁止短文件扩展名扩展，“0”表示允许短文件扩展名扩展。

二、请超级文件扩展名“显形”

通常情况下，我们可通过“文件夹选项”，将“隐藏已知文件类型的扩展名”复选框中的√去掉，让文件的扩展名显现出来。但该方法仅仅对普通的文件扩展名有效，而系统中还存在有超级文件扩展名，如.shs、.url、.shb、.scf等，这些超级文件扩展名通过上述方法我们无法让其显示出来。但正是这些无法显示的超级文件扩展名，往往被一些别有用心的人利用。比如我们看到的“读我.txt”文件，就很有可能不是文本文件，而是“读我.txt.shs”。这样当我们双击，打开的并不是记事本程序，而是执行了一系列命令。如果这些命令包含有格式化等恶性代码，那你的爱机恐怕也就死翘了。由此可知，这些无法显示出来的超级文件扩展名有时候也会“毒”你。

我们可通过修改注册表让这些无法显示出来的超级文件扩展名显示出来，从而达到识别文件类型，避免遭受恶意代码的毒害。方法是：

打开注册表编辑器，首先找到分支[HKEY_CLASSES_ROOT\DocShortcut]，在右侧的窗格中将“NeverShowExt”字符串值删除，可让“.shb”扩展名显示出来。接着，找到分支[HKEY_CLASSES_ROOT\InternetShortcut]，在右侧的窗格中将“NeverShowExt”字符串值删除，可让“.url”扩展名显示出来。

再找到如下分支[HKEY_CLASSES_ROOT\piffile]，在右侧的窗格中将“NeverShowExt”字符串值删除，可让“.pif”扩展名显示出来。

接着，找到分支[HKEY_CLASSES_ROOT\SHCmdFile]，在右侧的窗格中将“NeverShowExt”字符串值删除，可让“.

scf”扩展名显示出来。

接着，找到分支[HKEY_CLASSES_ROOT\ShellScrap]，在右侧的窗格中将“NeverShowExt”字符串值删除，可让“.shs”扩展名显示出来。

最后，关闭注册表编辑器，重新启动计算机即可。

三、强制特定文件扩展名显示

通过“文件夹选项”，将“隐藏已知文件类型的扩展名”复选框中的√去掉，让文件的扩展名显现出来。虽然有助于我们识别文件的类型，但显示所有文件扩展名使资源管理器看起来不够整洁，而且也会增加更改文件扩展名的风险。其实，我们完全可通过设置，强制让某些特定类型的文件扩展名显示出来，将其余的文件扩展名隐藏起来。

以强制显示“EXE”文件为例加以说明。打开注册表编辑器，首先找到如下分支[HKEY_CLASSES_ROOT\exefile]，在右侧的窗格中，新建一个字符串值，并重新命名为“AlwaysShowExt”，并将其数值数据修改为“1”，点“确定”按钮并关闭注册表编辑器。以后，即使你将“文件夹选项”窗口中的“隐藏已知的文件扩展名”选项选上，也无法让“EXE”类型的文件扩展名隐藏。

按照上述方法你可找到[HKEY_CLASSES_ROOT\]分支下的“Comfile”、“Batfile”等你需要强制显示的文件类型，在其右侧窗格中按相同的方法建立一个名为“AlwaysShowExt”的字符串值，并赋值为“1”，即可让其永远显示扩展名。

四、让文件扩展名永不显示

上文已提到，通过“文件夹选项”，将“隐藏已知文件类型的扩展名”复选框中的√去掉，即可让文件的扩展名显现出来。真的是这样吗？在默认状态下真的是这样，但如果你的机器被他人“动”过，恐怕就未必了！

打开注册表编辑器，找到如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\HideFileExt]，在“HideFileExt”子键右边窗口中有一个键值名为“CheckedValue”的DWORD值，在键值名上双击，弹出“编辑DWORD值”对话框，将其数据数据由“1”修改为“0”，点“确定”按钮并关闭注册表编辑器。

刷新后，再试试，即使你将“隐藏已知文件类型的扩展名”复选框中的√去掉，文件的扩展名也不会显示出来。现在如果有陌生人发给你“邀请你参加聚会.doc”或“TXT”这样的文件，你还敢双击吗？说不定它就是披着羊皮的狼，其本来面目是“邀请你参加聚会.doc.exe”。因此，不要轻易打开陌生人发给你的东东。另外，当系统中正常的文件扩展名无法显示时，你就要当心了…… P

怎样查找未签名的程序

■四川 何春

在安装硬件驱动程序时，我们常会遇到这样的提示：未经过微软的签名认证。如果选择继续安装，该驱动程序也能正常安装，使硬件发挥应有的作用，但有时会出问题，不但不能正常使用该硬件，还可能引起系统出错。那么，怎样才能找出这些未经签名的程序文件呢？

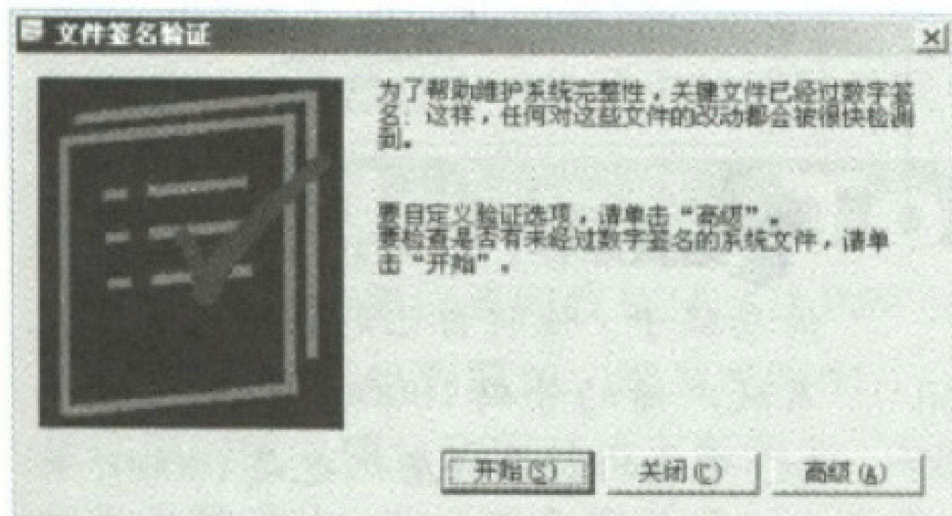


图1

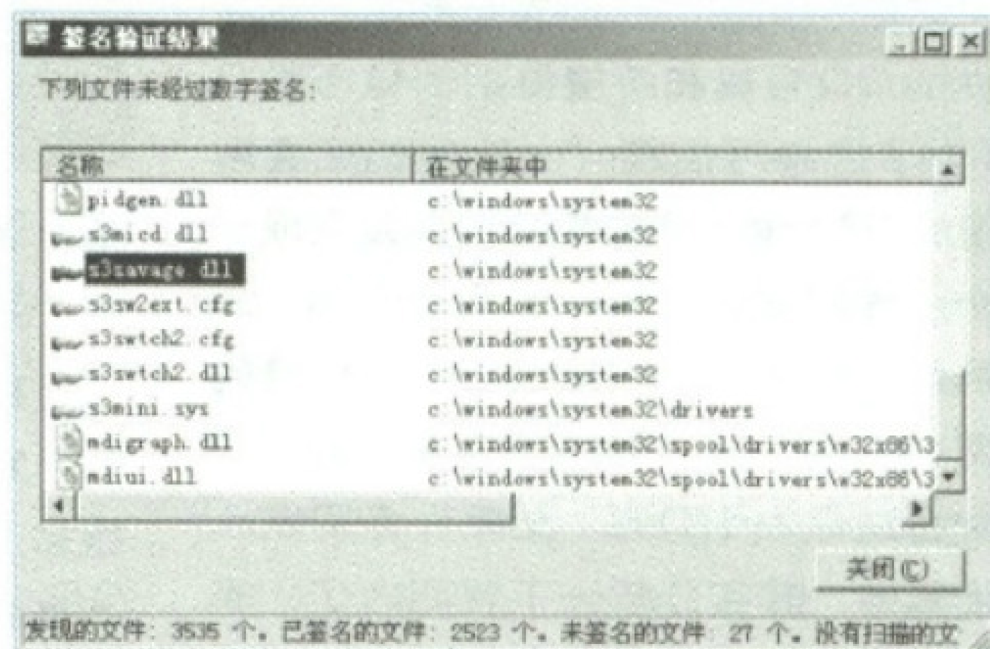


图2

1.单击“开始”→“运行”，输入“Sigverif.exe”得到**图1**界面，这就是一个专门用于“文件签名验证”的工具。

2.单击“高级”，在下一界面中进行如下设置：请在“正在记录”选项卡下选中“将文件签名验证结果保存到一个日志文件”和“覆盖现有文件”，再到“搜索”选项卡下选中“如果有未签名的系统文件请通知我”，确定后返回图1界面。

3.在图1中单击“开始”，扫描签名程序的工作就能自动完成了。最后得到**图2**所示的结果，显然，在我的电脑上未经签名认证的程序与S3有关，事实上，我确实安装过S3显卡。

提示：在这一步中，具备一点判断力才能将其找准，需要一定的电脑基本知识。

后面该干什么？当然是删除这些文件啦！不过要特别提醒的是，删除前请新建一个文件夹，将要删除的文件先备份在其中，如果删除后出了问题还可补救。另外，有些文件可能已写入注册表中，删除后也会出错，请根据出错的提示，再到注册表中将其彻底删除。P

一句话技巧

在资源管理器中切换文件夹时一会儿是列表、一会儿又是图标，很不方便。要统一文件夹查看方式可依次打开“我的电脑”→“工具”→“文件夹选项”→“查看”，选“记住每个文件夹的视图位置”，这样，再打开“资源管理器”，文件夹的显示格式就保持和你上次退出时一样。你只要调整一次就一劳永逸了。

北京 X函数

相信很多QQ用户都有用Q币买QQ秀的经历，除QQ秀外，QQ上不少个性服务和游戏都需要收费，而且一些好的QQ号还可以卖一个不错的价钱。于是打着免费申请QQ号的旗帜盗取QQ号码、Q币的手段也渐渐多了起来，这些现象越来越普遍，已经成为介于QQ用户与QQ服务之间的一片灰色地带。



QQ陷阱知多少

■广东 王佳

一、点击送Q币

欺骗度：★★

上当郁闷度：★

前阵子炒得沸沸扬扬的某些网站利用“假装派送免费Q币来骗取点击率”的事件就是一个例子（图1）。登录这些网站后，他们先会要求你填写你的QQ号码和希望得到的Q币数目（为了提高可信度，一般他们还会限定在50个以内），然后网页会生成一个“该网站名称+你的QQ号码”的网址，把这个网址发给你一定数量的网友，每当有一定数量的人点击系统就会送你一个Q币，结果许多网友大上其当。其实分析一下就明白了，换IP刷网站点击量的方法多的是，要是让人来回刷上几下的话，那这家网站还不破产了？所以这种所谓点击送Q币是信不得的。

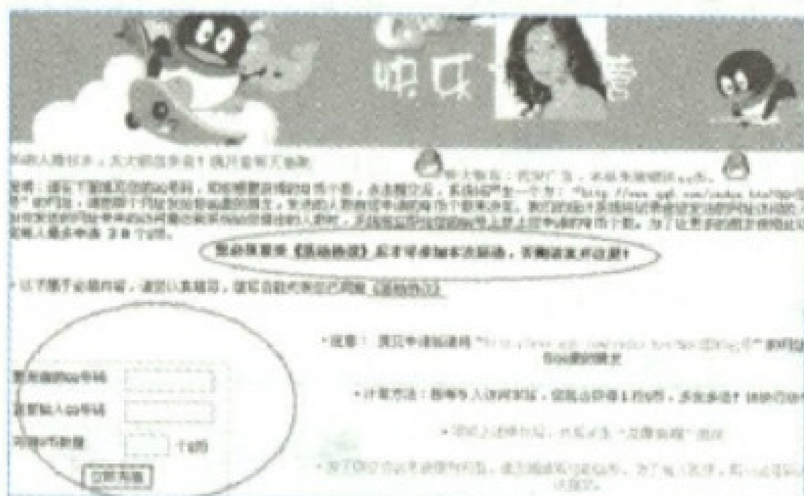


图1

编辑点评：坦白说，这类陷阱对用户并没有什么伤害，它只是想增加网站的访问量，但这种行为让人感觉比较可气。

二、网页陷阱

欺骗度：★★★★

上当郁闷度：★★★★

1.**某日**，QQ好友发来一条信息：“去http://www.XXXX.com看看”。由于是好友发过来且网址又是国际域名，我不假思索就点开了这个网站，屏幕上立刻出现一个风格和背景都和QQ服务网站十分相近的站点，首页是输入QQ号码就可以拿Q币的表栏，正觉得不妙的时候，常驻系统的木马克星已经被这个网页带的木马强行关闭。接着我的防火墙报告截获该网页的两个传奇木马，该木马可以在局域网内交叉感染，既窃取密码又将大大降低系统速度（图2）。

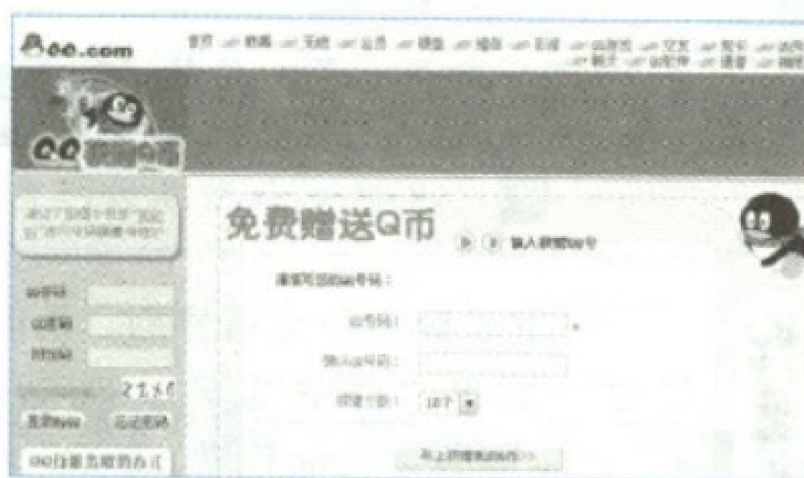


图2

2.**前段时间**，网络上出现了与腾讯主页极为类似的网站http://www.XXXX.cc，宣称免费赠送大批6位QQ号码。很多人并没有注意到这是.cc域名，而不是腾讯的.com，所以毫不犹豫地点击进入，所幸网站并无恶意代码。

关于域名

“.cc”域名是分配给可可斯岛（归属于澳大利亚）的域名，目前委托给美国eNIC进行域名管理。

编辑点评：碰到好友发过来的网址，小编一般会先问一下好友，确认是他发过来的后再点击，这样就基本上过滤掉很多陷阱了。

三、QQ中奖

欺骗度：★★★

上当郁闷度：★★★★

网友小鱼向我诉说了他上当受骗的经历：在QQ游戏里有人以管理员的名义发信息给他，结果他的QQ密码被对方索要去了，由于没有申请密码保护，至今他的QQ号还要不回来。我随即进入QQ游戏，在几个游戏大厅里晃了一个多小时，果然有人发信息给我了（图3）。

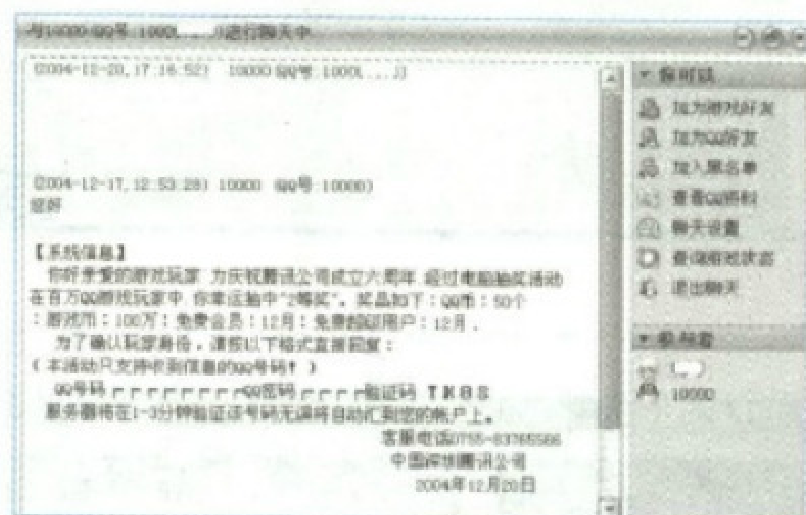


图3

编辑点评：这是比较典型的QQ信息骗子，他将自己的昵称改为腾讯系统广播的号码10000，同时本身的QQ号码的前五位居然也是10000，并且他还在信息开头把自己的QQ号码也改成了10000，这就更容易让人上当了，而一旦把自己的号码和密码发给这个所谓的管理员兑奖，结果无疑只有一个，那就是QQ上的财物连同号码被骗子洗劫一空。

编辑语

除了上面说的几种外，QQ陷阱的种类还有很多，除了自己提高警惕外，大家不妨申请QQ密码保护或者安装防火墙等。同时也欢迎广大读者给小编来信，讲述你在网络上受骗的故事，我们将选出其中颇具代表性的案例让大家一起分析。

狡兔还有三窟，何况P2P！



——细看下一代P2P软件eXeem

■广东 GZ

编者按： 简单地说，P2P技术从最初的Napster发展到如今的BT已历经三代，每一代都有自己鲜明的特点，每一代都受到广大用户的追捧，那下一代P2P软件会是什么模样？它是迫于什么压力才诞生的呢？

随着网络传输的迅速宽带化，P2P软件成为近年来发展最快，影响力最大的网络应用技术，而BitTorrent的出现更是将网络共享推向最高潮，简洁明快的操作和压榨带宽的特性使其风行一时。虽然BT软件已经逐渐趋于完美，但是在2004年的最后一天，著名的BT资源网站SuprNova仍然关闭了BT资源，并随之发布了新一代的P2P软件eXeem，它采用SuprNova和匿名开发公司所推出的全新P2P协议，其目的就是用来替代现有的BT技术。为什么SuprNova放着好好的BT不用，却花费心思去开发eXeem，它究竟有何特别之处呢？请先随我一起来看看现实生活中的猫鼠游戏！

Jerry，Tom来了！



如果你要问我是什么让P2P技术一直不停地进步，我的回答可能会让你感到震惊：那是美国唱片、电影协会手中挥舞的法律大棒，就是这根法律大棒让P2P技术不断演变，更加完善。是P2P技术错了吗？不是！那是美国唱片、电影协会错了吗？也不是！那究竟……好了，请相信我，历史会为你解答一切！

从第一代P2P软件Napster开始，P2P技术发展道路上最重要的两个角色出现了：美国唱片协会（Recording Industry Association of America，RIAA）和美国电影协会（Motion Picture Association of America，MPAA），它们一直在阻止却又推动着P2P技术的发展。

Napster的技术核心是建立一个跟踪网络上所有可利用资源的大型集中化索引，其所有用户都通过登录中央服务器来获取索引信息，正是这种由中央节点提供索引的方式被RIAA起诉，并最终被认定为侵害知识产权，随着Napster公司的倒闭，P2P技术输了第一阵。

不过RIAA还没来得及坐下来歇口气，第二代P2P技术以Gnutella为龙头迅速崛起，其中以Kazaa、Grokster和Morpheus三个网站最负盛名。它们比Napster更加可怕，除了用户猛增外，此时的P2P软件已经可以下载音乐、视频游戏以及正在各大电影院上映的最新电影等各种文件。这一类P2P软件并不需要中央服务器，其核心是在联网电脑间发送搜索请求并一直到找到文件为止，然后再将信息返回给搜索者由其决定是否下载。RIAA和MPAA无奈之下再次起诉第二代P2P技术的公司，然而由于这些公司并没有提供集中化的服务器，在美国现行法律制度下，RIAA和MPAA并不能讨得便宜。倒是P2P技术本身出了问题，其以广播形式传播请求的方式在最初造成了严重的网络堵塞，尽管后来通过缩小搜索范围使得情况有所缓和，但资源的丰富程度也受到了严重制约。于是，第三代P2P技术迅速出现。

根据网络监视公司的统计，eDonkey和BitTorrent是如今最受欢迎的P2P软件。但作为第三代P2P技术的代表，它们的原理竟然大相径庭。为了避免成为MPAA锁定的对象，在新版eDonkey中提供了分散式技术Neonet，这种被称为distributed hash tables（分散式资源拼盘）的技术，可以理解为不停地对网络内某一特定时刻的文件进行“快照”记录，然后将获得的信息分散到整个网络中。搜索请求发出后，一旦到达网络上的任一台电脑，就会被转发给另一台存储有更多“快照”信息的电脑，依此类推直至目标所在。



而BitTorrent则采用了在文件传输中起着不可替代作用的追踪服务器，正因为如此，MPAA的行动直接锁定了那些经营追踪服务器的人。

案件回放

2004年12月16日的一则国际报道称，MPAA对锁定的BitTorrent及eDonkey等文件交换企业展开了法律行动。它们与美国及欧洲的执法机关合作，锁定并逮捕了在文件交换网络中扮演要角的重要人物。法国政府则表示，在欧洲已经展开执法行动，包括扣押了七台联网的服务器，而且法国警方已经通缉了该企业。在中国的香港也抓获了两名BitTorrent追踪服务器的提供者。

正是在这种背景下，SuprNova毅然关闭了成熟的BitTorrent，转而开发结合kazaa和BT两者优势的eXeem，而eXeem中已不再存在任何追踪服务器和Web服务器。显然，P2P技术在二者的推动下又发展到了一个新的高度，这恐怕是MPAA和RIAA没有想到的。

纵观RIAA、MPAA对P2P软件的围追堵截不仅收效甚微，反而客观上成为不断推动P2P技术发展的动力，这样喜剧的一幕不免让人想起"Tom and Jerry"的猫鼠游戏。既然eXeem已经破茧而出，那我们不妨一起来看看它美丽的"翅膀"。

eXeem的秘密

eXeem的主要技术特色就是对于集中式服务器的依赖进行分散处理。也就是说eXeem是一个分布式的BitTorrent网络，不再是一个服务器固定一个追踪程序，而是充当一个临时的角色，将信息流引向真实的追踪程序上去。基本上每个用户都是一个追踪器，个人用户可以共享"种子"，同时具体细节与下载计划却可以保存得相当隐秘。

eXeem，我来了！

由于eXeem本身属于广告资助的免费软件，因此其官方版本内含有若干IE插件和广告软件，推荐不希望受到打扰的用户下载去掉广告版本的eXeem lite，简称eXlite（http://www.exlite.pl/download.php）。

1.资源搜索

eXeem的界面非常清晰简洁，分为Home、Transfers、New files、Search以及Log五个功能窗口。其中"Home"页面中内置一个简易的浏览器，用户可以直接在浏览器中输入网址来访问资源

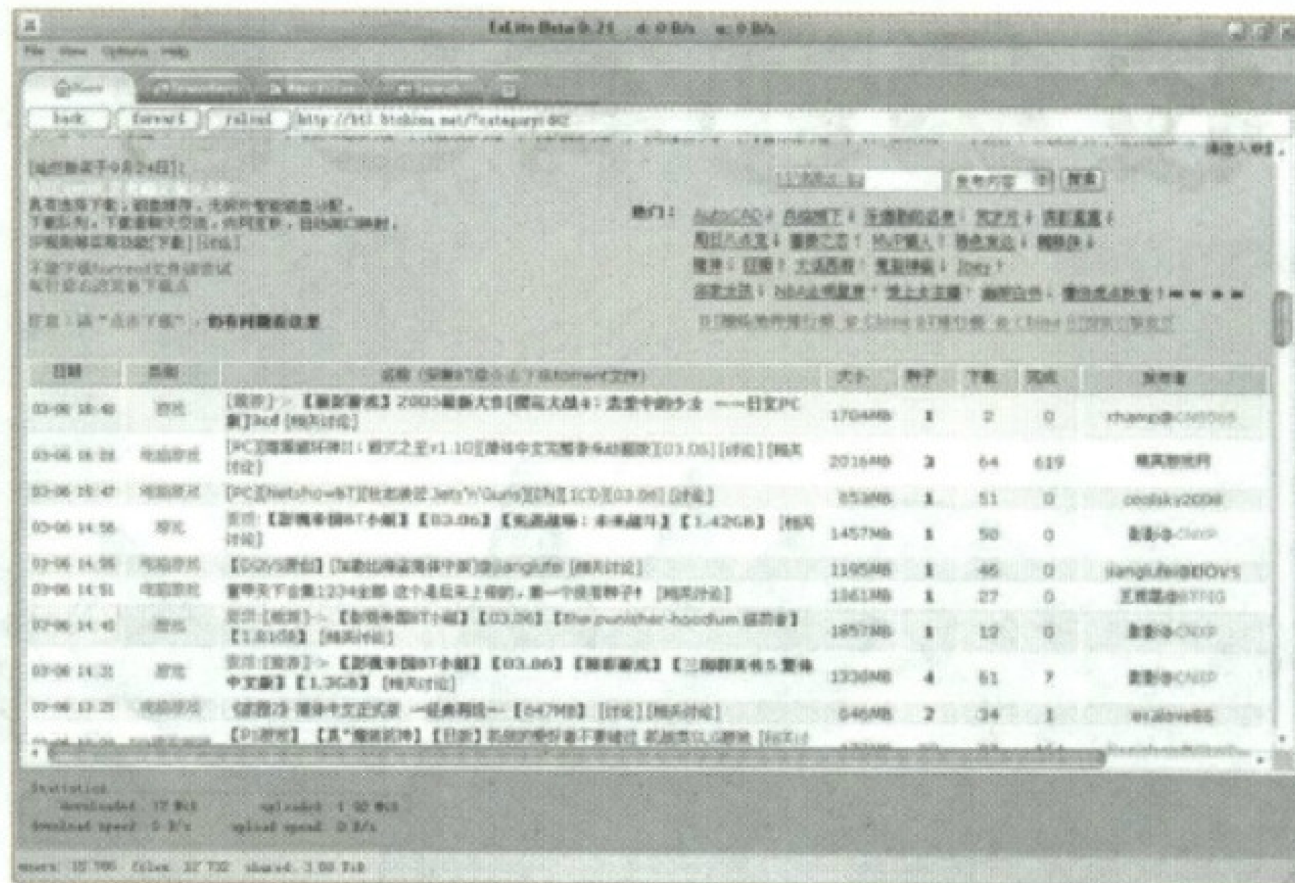


图1

网页（图1），而eXeem的主要设计目的本就是要摆脱原来BT的Web发布服务器，因此这种页面浏览的方式无疑是方便上一代BT用户习惯，以及浏览未来可能出现的eXeem资源发布页（eXeem资源发布与BT资源发布有本质的不同）。正确寻找eXeem资源的方式是切换到"New files"页面，注意到状态栏上的信息了吗？它显示的是users 13 816（当前eXeem在线用户数量），files 12 608（当前共享的文件数量），shared 3.74TB（当前共享文件总容量）。不过这时"New files"窗口中并不会显示任何资源，用户必须在窗口左侧"Show Categroy"中设定显示资源的分类，在"Sub Categroy"中设定显示资源的质量，接着点击下方的"Refresh"

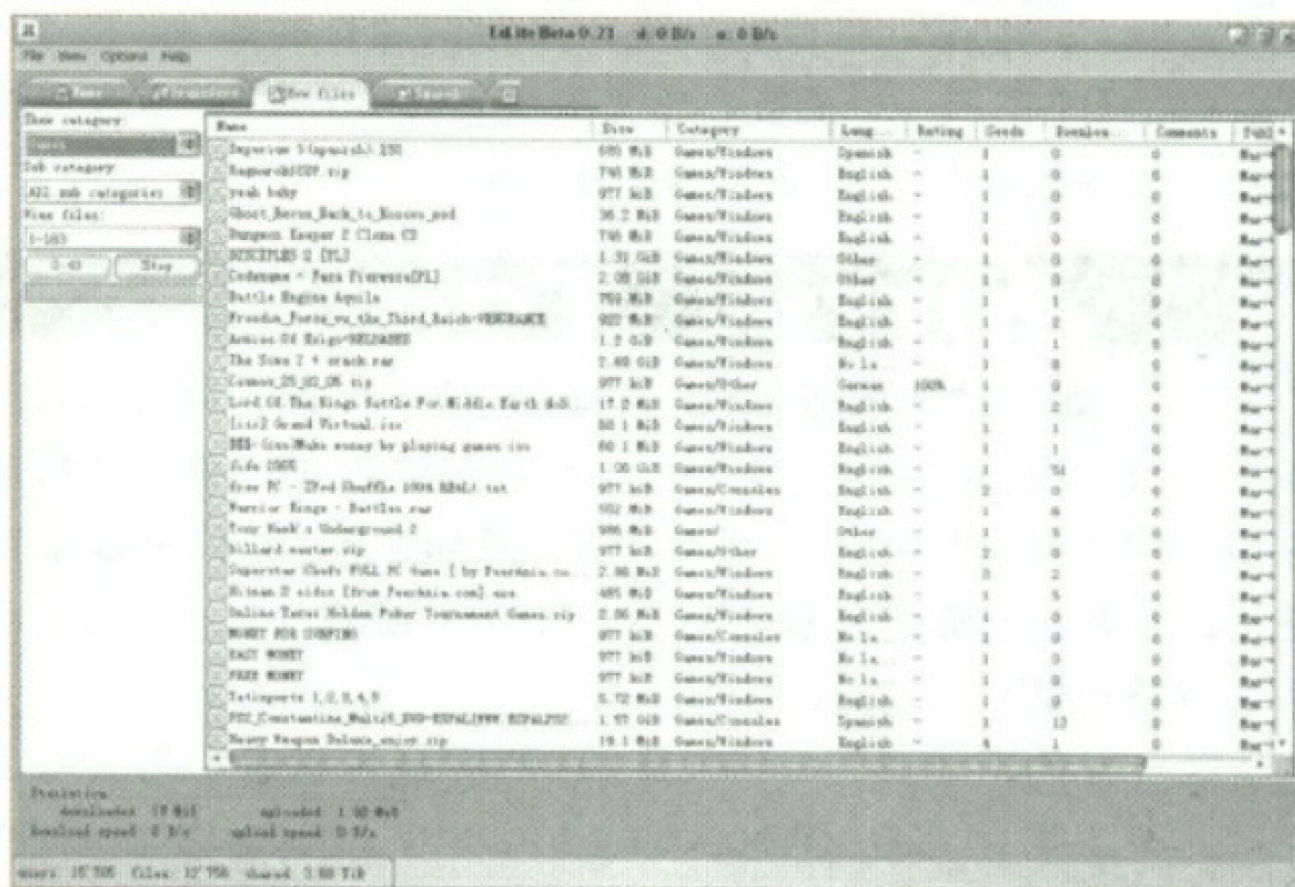


图2

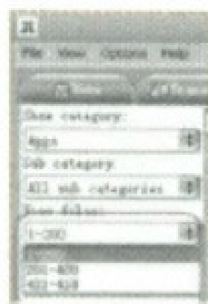


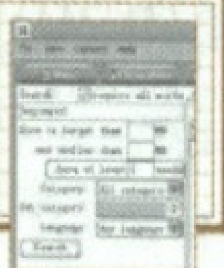
图3

按钮，eXeem开始倒计时搜索，一分钟后在"view file"中列出可用的BT资源搜索结果（图2）。除非用户主动点击"STOP"按钮停止刷新，不然软件会一直持续搜索完所有共享文件。由于主窗口中一次最多只会显示200条资源信息，用户很可能忽略资源信息中存在的更多内容，只要点击"view file"的下拉条就能选择查看更多的搜索结果（图3）。

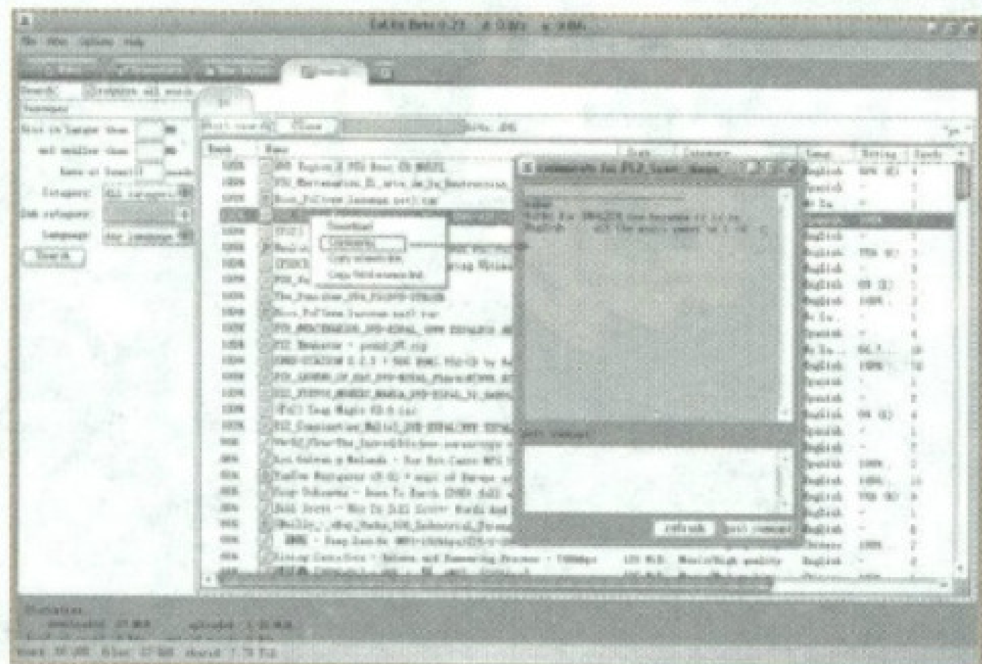
精确搜索

更加精确的资源搜索方式是切换到"Search"页面，这个页面提供使用资源的文件名进行搜索，还可以设定更多的搜索条件，例如文件的大小、品质、语种等。其中最重要的功能选

项是"Have at least a seeds",这样可以排除那些已经无种的资源,当然用户完全可以选择设定至少存在N个种子来寻求更高的下载速度(图4)。

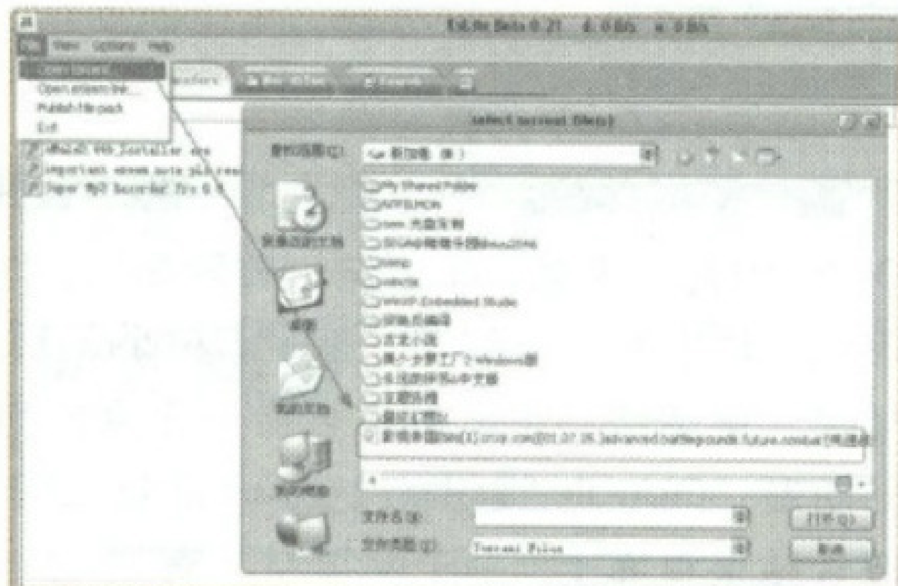

图4

eXeem搜索返回的资源列表内容很多,如何从中选择最快、最有效的下载资源呢?可以参考资源列表中统计的资源下载次数、种子个数,或者使用右键单击资源选择"Comments"菜单查看其他网友对该资源的评价,同时用户自己也可在评论功能中对该资源添加自己的评语供其他网友参考(图5)。不过为了保证评论的公正有效性,只有用户下载了该文件才能发表评论,否则无法对文件作出评价。


图5

2.资源下载

了解完eXeem的资源搜索方式后,下载eXeem资源就非常简单了。在"New files"和"Search"页面中搜索到的eXeem资源会直接返回到主窗口列表中,选定文件点击鼠标右键选择菜单"Download"则开始下载。而对于上一代的BT资源,用户必须先将资源的"torrent"文件下载到硬盘,打开"File"菜单选择"Open torrent..."并选择硬盘上的torrent文件,eXeem就会开始连接这个torrent文件的下载地址等待下载(图6)。这种下载方式同样也适用于eXeem资源,不过对于eXeem资源来说打开的并不是文件,而是一串加密的eXeem下载地址(图7),对于"New files"和"Search"页面中搜索到的eXeem资源,使用鼠标右键点击选择"Copy eXeem link"菜单都可获得其下载。实际上这种下载方式应用于eXeem资源Web发布页面,这些页面的主要发布内容也就是这样的下载地址。


图6

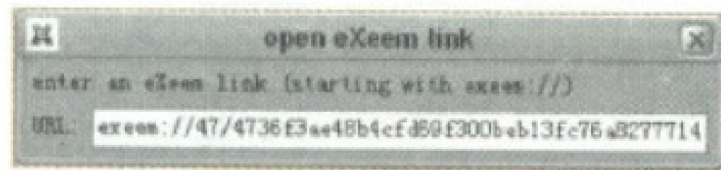
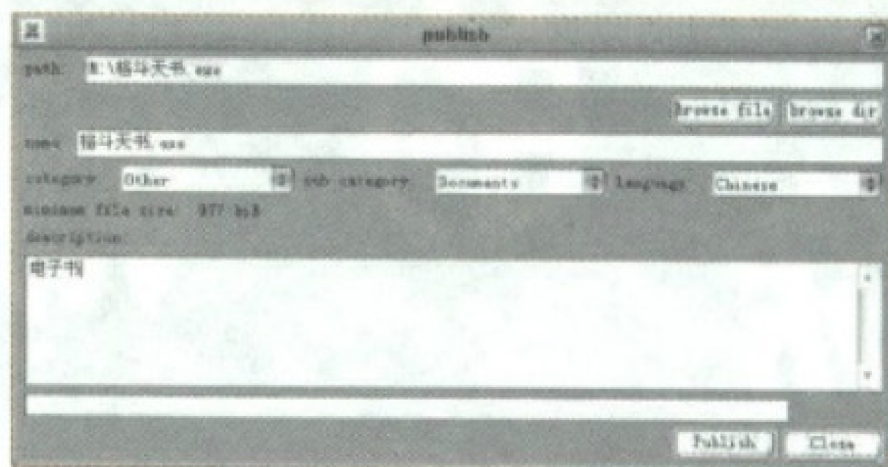
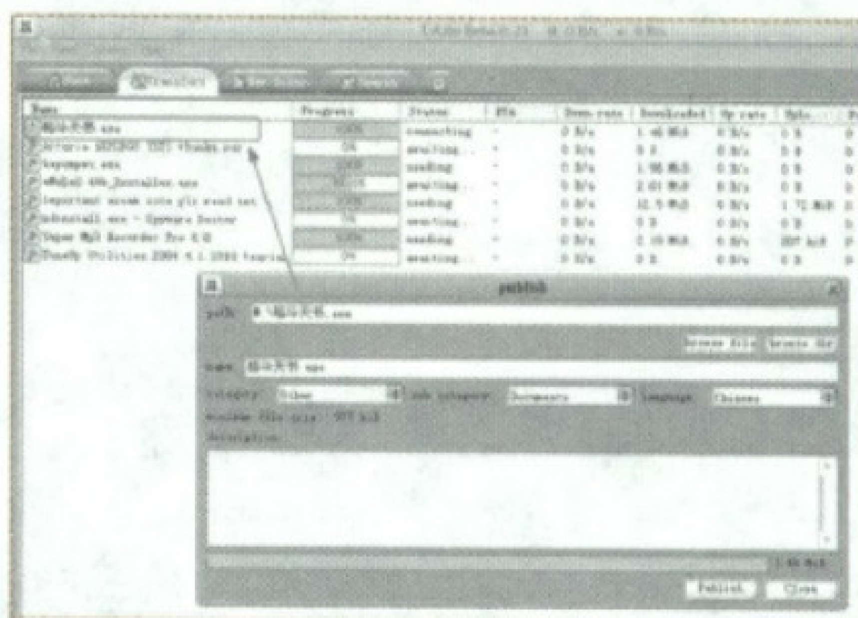


图7

3.资源发布

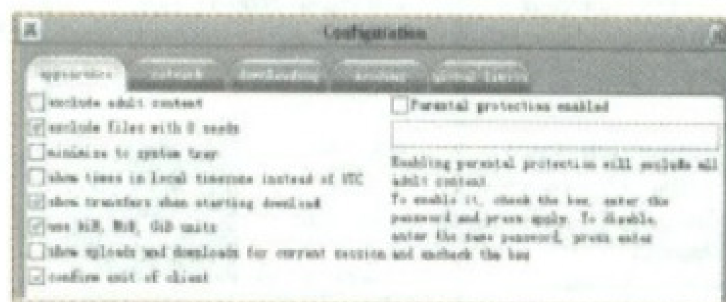
相对于BT软件来说,eXeem的资源发布工作变得非常简单。点击"File"菜单选择"Publish File Pack"功能打开发布窗口,在"Path"中可以输入本地文件或者目录作为发布对象,eXeem会自动将对象文件名作为发布名称(可修改),在"Categroy"中设定发布资源的分类,在"Sub Categroy"中设定文件运行的操作平台,此时下方的"Minimum file Size"中自动读取出发布资源的大小,最后在"Language"中选择资源的语言种类,这时灰色的"Publish"按钮已经变亮可用(图8)。当然用户还可再对发布资源作一番描述以方便下载者,点击"Publish"按钮后会看到一个绿色的进度条表示发布进度,切换到eXeem的"传输"界面即可看到自己发布资源的种子信息已经上传(图9)。


图8


图9

4.eXeem设置

点击菜单"Option"选择"Configuration..."可打开设置窗口,虽然分为5个功能选项页面,但其实eXeem的设置和大多数BT软件类似(图10),因此这里只介绍相关重点功能。"Downloading"选项中注意在"Download folder"设置下载文件的保存位置,默认保存位置为系统安装分区并不合适。"Seeding"选项中可选择"Automatically stop seeding",然后在"When share ratio becomes"设置一个数值,这样当文件的下载率达到该数值后,eXeem会自动停止做种以免发布资源始终占用网络带宽。"Appearance"中的特色功能是可以设置搜索列表排除成人内容,只需要勾选"parental protection enabled",并在下方设置一个密码,eXeem就会自动过滤掉色情的内容,要想开启该功能必须知道密码才行。


图10

后记

经过一段时间的试用后,笔者觉得eXeem确实是一款设计优秀的软件。但由于发布时间不长,其资源相对较少,而且它对内网用户的支持相对于成熟的BT软件来说还有差距。不过相信经过一段时间的发展以及BT软件在法律方面受到的压力,eXeem将会成为网络新宠!



从你的网站榨出钱来！——初探网络会员制营销

编者按 如果发送垃圾邮件算是一种营销方式的话，那今天我们将介绍更正当、更轻松的营销方式：会员制营销。谨以此文献给那些有网站不知如何盈利或者没网站想知如何盈利的朋友！

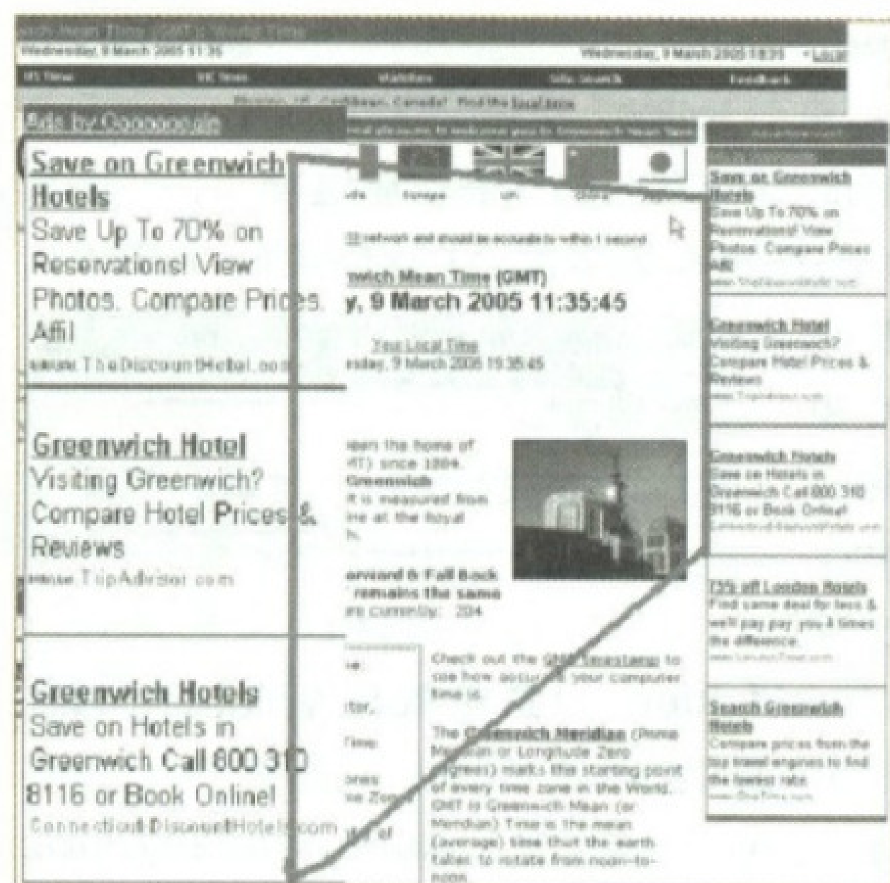
■北京 冯英健

作者简介

冯英健，电子商务博士，"网络营销的实践者和思考者"。几年来对网络营销进行了长期深入、系统的研究，目前的研究领域包括网络营销、电子商务、电子政务等。曾出版过《E-mail营销》、《网络营销基础与实践》等书籍。

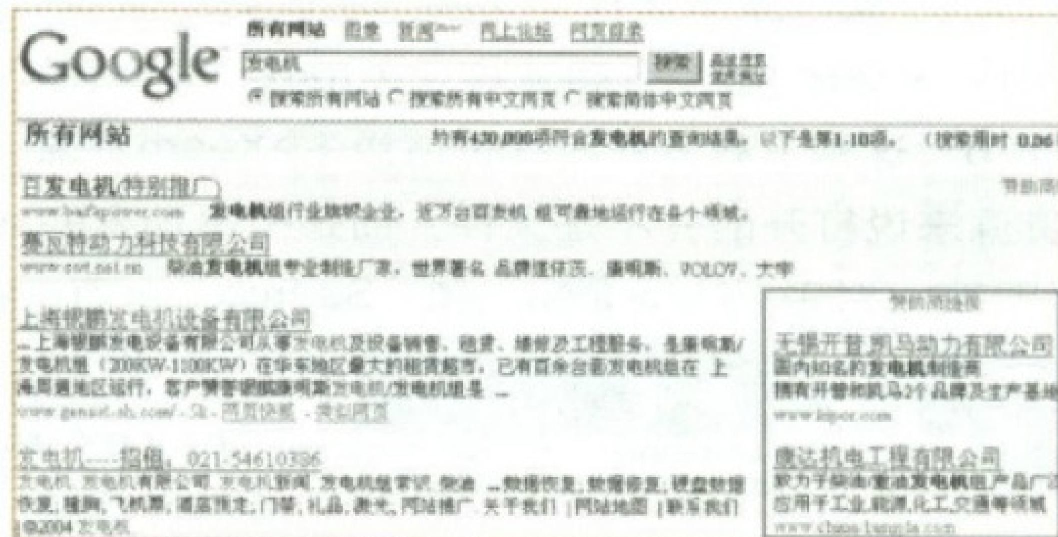
MarketingMan 网上营销新观察 个人网站：www.marketingman.net

从2004年10月份开始，在浏览一些网站时，你可能会留意到一种新的网络广告形式，其中有些类似于一般的BANNER广告，有些呈矩形，有些呈摩天大楼形，这些不同形式的广告有一个共同的特点——大多是文字广告，并且标明是"Google提供的广告"。而这之前，Google的关键词广告只出现在搜索结果页面上，由于网页空间有限，大量的广告没有机会出现。现在Google采用的这种网络联盟策略就是Google AdSense——一种基于网页内容定位的关键词广告，网络会员制营销的具体应用形式。这种广告形式一经在国内推出，就获得了极大关注，许多网站积极地加入到这一联盟的行列。



Google ADsense的模式

笔者的网站是国内较早参与Google ADsense试用的网站，可能也是最早收到Google支票的国内网站（笔者收到Google第一张支票的签发时间是2004年11月22日），尽管获得Google广告佣金的数额不大，但整个过程使我对操作流程有较多了解，对国内其他一些大型网站的网络联盟同样也有较多的认识，下面我们就网络会员制营销（或称网络联盟）的价值和操作方法与大家进行交流。



Google Adwords的模式

一、漫天大网

——初探会员制营销模式

一般认为是著名的在线零售商亚马逊公司首创了网络会员制营销模式。因为在1996年7月它发起了一个"联合"行动，其基本形式是这样的：一个网站注册为Amazon的会员，然后在自己的网站放置各类产品或标志广告的链接，以及亚马逊提供的商品搜索功能。当该网站的访问者点击这些链接进入Amazon网站并购买某些商品之后，根据销售额的多少，Amazon会付给这些网站一定比例的佣金，最高可达15%。从此，这种网络营销方式开始广为流行并吸引了大量网站参与——后来这个计划被称为"网络会员制营销"。正是Amazon将会员制计划发展得如此完美，将其视为网络会员制营销的鼻祖也并不过分。

在如今的美国，实施网络会员制计划的企业数量众多，几乎覆盖了所有行业。到2004年12月，仅加入亚马逊会员制计划的会员网站就超过90万个。根据咨询公司Forrester Research的调查，2003年通过网络会员制营销方式形成的网上销售额高达140亿美元。

到2000年末，这种营销方法才开始传入国内，直到2003年获得快速发展，目前的应用已经扩展到在线销售、网上拍卖、搜索引擎、电子邮箱、音乐下载、网上交友、域名注册等众多领域。

如果说互联网是通过电缆或电话线将所有的电脑连接起来，那网络会员制计划则是通过利益关系和电脑程序将无数个网站连接起来，将商家的分销渠道扩展到地球的各个角落，同时为会员网站提供了一个简易的赚钱途径。



二、鸟瞰全局

——会员制营销的一般形式

付费方式 ①

从网络广告的角度来看，网络会员制营销程序实际上是一种按照效果付费的网络广告形式，也就是广告主（制定加盟规则的商业网站）将广告投放在加盟网站上，根据用户通过加盟网站广告浏览后的某种效果支付费用，这种效果可以有多种具体的表现形式，如通过加盟会员网站的引导形成的广告浏览、点击、下载、用户注册、在线购买等。不同的商业网站之间采用的联盟形式可能有差别，佣金比例也各不相同。目前常见的网络联盟形式中的佣金分成方式有：按照广告点击付费（Google）、实际销售额的比例（当当网）、用户注册佣金（易趣网）、按照搜索结果产生的业务量（百度搜索竞价排名联盟）等。

实现方式 ②

网络会员制营销程序的实现是基于用户来源跟踪程序：提供联盟程序的网站（简称商业网站）制定一套加盟规则（包括具体的加盟条件、佣金比例、支付方式等），并且给加盟者提供一段标识代码，加盟会员将这段代码添加到网站中合适的位置就可以显示商业网站预先设计好的广告了。



三、加入联盟

——背靠大树好赚钱

现在开展各种形式网络联盟的网站很多，所以选择一个（或几个）和自己网站内容或业务相关的联盟非常重要，如何才能知道有哪些网站开展这种联盟呢？在美国，有好几个专门介绍这种开展网络会员制计划的"联盟门户网站"，比如www.refer-it.com，www.clubmomaffiliates.com等，而国内就缺乏这种信息比较全面的网站。尽管出现了像智易连锁营销（www.smarttrade.cn）等提供第三方专业服务的网络联盟网站，但都还处于比较初级阶段，广告主数量比较少，不过也可以从中获得一些有价值的信息。

下面我们就以Google、当当网、卓越网、易趣、百度的网络联盟为例，为你讲解加盟过程中的方方面面。

Google ADsense ①

https://www.google.com/adsense/?hl=zh_CN

和其他网络联盟的操作方式一样，Google ADsense也需要在网站中插入提供的广告代码。这时在你网站上显示的就是广告主投放给Google的广告，Google将自动记录你网站上的点击数量，从而计算你应得的佣金。这里的服务特别好，笔者在试用Google ADsense过程中遇到问题曾多次发E-mail咨询，每次均能得到针对性的回复邮件。

秘密消息

Google ADsense的佣金比例是保密的，根据笔者对2个多月统计结果的分析，每次广告点击大约0.035美元，这是因为各个广告的价格本身也不同，有些广告的价格较低，佣金自然也就低。如果网站访问者点击了价格高的广告，那么所获得的佣金也就比较高了，笔者曾注意到有一次点击Google ADsense的佣金达到0.28美元的水平。

死磕Google ADsense的窄告网

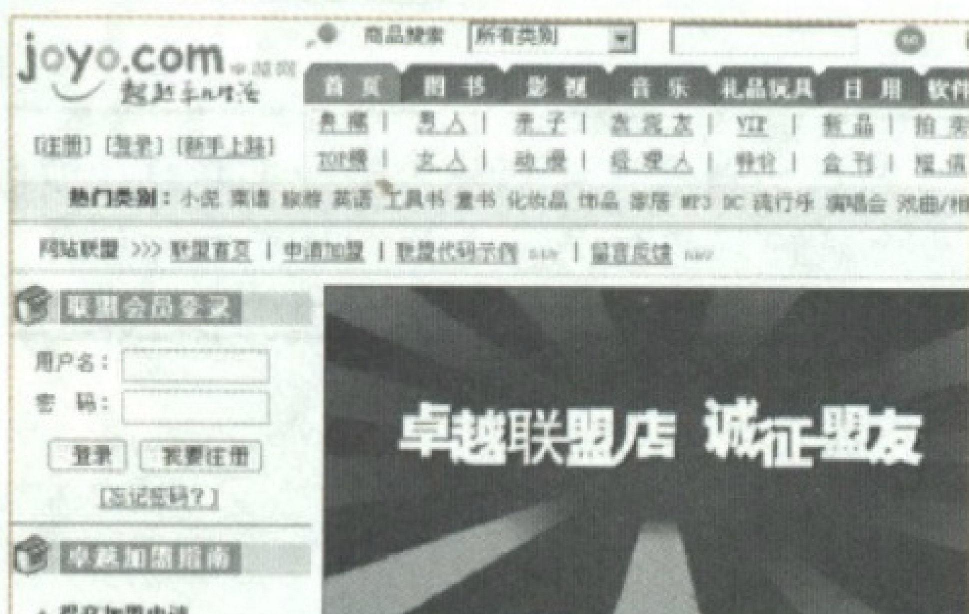
http://www.narrowad.com/adcustomer/index.jsp

各位读者千万不要埋怨自己的孤陋寡闻，因为这之前笔者也没有听说过这个窄告网，毕竟从来就只有广告之说。窄告网从事的业务和Google ADsense一样，都是在网站的相关位置提供篇幅不大的广告，而且以文字为主，加上

其成立的窄告联盟，它和Google ADsense进行死磕的形势一目了然。

NarrowAD 窄告网 企业网络定向广告

卓越联盟店 ②



http://www.joyo.com/lianmeng/default.asp?uid=mu7qnkftso64kj2kras77s5mw

对卓越这样的著名B2C网站来说，只有直接给它带来收益，你才能得到收益。根据你带去的销售额，卓越网会给你相应的提成，销售额越多，提成比例越高。那如何加入呢？

只要你的网站符合卓越的加盟条件，你就可以申请加盟，通过审核后，你就成为卓越的合作网站。但暂且打住，你现在并没有任何收入，因为还有关键的插入代码步骤你没有执行，这个代码中包括了你的合作号码。你可以将链接指向任何地址，包括一个频道、一本图书，通过这个合作号码，卓越就知道买书者是通过你的链接去买的书，只要没有出现退货等情况，你就能拿到提成了。

当当联盟店 ③



http://www.dangdang.com/league/lianmeng.asp

当当联盟店的加盟方式和卓越网没有太多区别，只是成立于2001年的当当联盟提成比例似乎比较高，而且合作对象更为广泛。

当当网对合作对象的要求并不是很严格，如果你有网站不妨在网站上放置当当网的Logo、广告图片链接，如果没有自己的网站也可以在论坛上发帖或者进行邮件营销，不过笔者不建议使用后者，因为这样不仅会造成其他网民的恼怒，可能对你的销售也不会有太多帮助。

申请成为当当联盟店的步骤很简单，成功后你可以去看看新手入门，其中有很多的宣传方式供你选择，当然贪多勿得，选择一个或几个最适合你网站风格的链接就足够了。我们也不妨去看看当当网提供的一些案例。

会员网站在选择是否加入某个网络联盟时，首先要考虑的是业务是否具有相关性，不相关的业务，即使加入联盟也很难带来明显的收益；其次，联盟的知名度和可信度也很重要，当然不可忽视的还有其佣金比例、支付方式的信息。

自从2000年开始组建当当联盟以来，当当网一直非常重视这一在线销售渠道策略，并在2004年10月份对当当联盟栏目进行了全新的改版，增加了更多会员可供选择的链接形式，并改进了帐户查询等技术功能，这充分说明了网上零售商对于网络联盟价值的肯定。

易趣创业联盟 ④

http://pages.ebay.com.cn/affiliate/index.html?ssPageName=home:f:f:CN

易趣创业联盟是文中所介绍的联盟中唯一一个采用用户注册佣金方式付费的，只要通过你的网站为易趣带去了有效的注册用户，易趣将向你支付佣金，如果这个有效用户一不小心成了经常进行竞买的活跃用户，你还将获得一定的佣金费用。

联盟采用的广告方式除了普通的图片广告外，还有独具特色的物品搜索发布助理，它可以把与你网站内容相关的易趣上的物品信息显示到页面中，而所有设置非常简单。

eBay易趣创业联盟

欢迎加入eBay易趣创业联盟

当月引导的有效注册用户总数	有效注册用户单价（指当月引导的所有有效注册用户）
1-199个	RMB 8元/个
200-499个	RMB 9元/个
500-999个	RMB 10元/个
1000-1799个	RMB 11元 /个
1800或1800个以上	RMB 12元 /个

易趣支付的佣金费用

为了获得更多的销售佣金，一些会员网站往往会采取不正当的方式进行推广，例如大量发送垃圾邮件，或者利用色情、暴力等内容引诱用户，其结果是伤害到整个网络会员制计划的顺利实施。2003年国内一些大型网站所采用的“短信联盟”被禁止的重要原因之一就是部分网站的会员涉嫌色情内容。因此会员网站对自己的行为进行约束是整个联盟健康发展的基石。

百度搜索联盟 ⑤

http://union.baidu.com/index.html

根据国内互联网调查公司iResearch（艾瑞市场咨询）发布的研究报告，百度在国内搜索引擎市场的占有率已经达到第一，而且把Google拉下了不少差距。如此看来，百度对自己的宣传真是不遗余力啊。

最后在你网上显示的广告

填写申请表成为联盟成员后，你就可以选择需要添加到网站的代码了，其实就是在你网站上添加一个百度的搜索框，你可以自定义这个搜索框的大小、颜色等设置。如果用户在你的网站上进行搜索，并点击了百度的付费广告（包括竞价排名），那你就可以等着拿佣金了。

关键词的竞价查询

出于兴趣或者其它方面的因素，你可能需要了解某个关键字在百度竞价的价格，那么到http://www2.baidu.com/inquire/price.php 来吧，记住，这里的价格可是按点击一次计算的哦。

四、成功之源

——网络会员制营销的效能

网络会员制营销（或者简称为网络联盟）这种形式之所以在电子商务领域获得了很大成功，其重要原因在于符合电子商务中的一般优势，如资源共享、高效率、用户拥有更大的选择便利等。归纳起来，网络联盟模式对于广告主、加盟会员，以及直接用户带来的价值主要表现在下列5个方面。

节约广告主的广告费用 ①

与投放在门户网站不同，广告主的广告投放在加盟会员网站上一般根据用户浏览广告后所产生的实际效果付费，如点击、注册、直接购买等，这样不会为无效的广告浏览支付费用，因此网络广告费用更为低廉，对商家来说，这种额外的广告价值显然胜过直接投放网络广告。

方便广告的投放和管理 ②

在传统广告投放方式中，由于各个网络媒体对广告的格式、尺寸、投放时间、效果跟踪方式等都有很大的差别，所以广告主的工作量是巨大的，这也在一定程度说明为什么只有少数门户网站才成为广告主投放网络广告的主要选择。网络联盟形式完全改变了传统网络广告的投放模式，让网络广告分布更为合理。采用网络联盟模式之后，只要商业网站在自己的服务器上修改一下相关广告的代码，不希望出现的广告即刻消失，而新的广告立刻就会出现在加盟网站上。

从文中的介绍，我们不难看出，其实这种网络联盟形式和现实生活中的加盟连锁形式有颇多共同之处，考虑到现实生活中的这种加盟连锁方式已经有所泛滥，我们对众多网络上的联盟形式应该保持足够的警惕，毕竟浪费的是我们仅有的时间及精力。

范围更广，定位更准 ③

相对于传统的大众媒体，定位高一直是网络广告理论上的优势，但在传统门户网络广告投放的模式下，实际上很难做到真正的定位。基于内容定位的网络广告则真正做到了广告内容与用户正在浏览的网页内容相关，更为重要的是，这种定位很高的网络广告可以出现在任何网站上，从而拓展了网络广告的投放范围。

大大扩展销售渠道 ④

网络会员制最初就是以网上销售渠道的扩展取得成功而受到肯定，其应用向多个领域延伸并且都获得了不同程度的成功，直到现在，网络会员制营销模式仍然是在线销售网站拓展销售渠道的有效策略之一。

为会员网站创造收益机会 ⑤

一些网站可能拥有可观的访问量，但却没有明确的赢利模式，通过加盟网络会员制计划能够获得网络广告收入或者销售佣金，将网站访问量转化为直接收益。



五、内容为王

——网络营销的根本

根据笔者个人的体会，作为会员网站加入一个联盟团体，对于佣金收益不应有过高的期望。因为这种通过为其他网站作“引导”的方式获得的佣金毕竟是有限的，而且是难以保证的，尤其对于访问量不是很高的小型网站，花费很大精力也未必获得足够的回报，因此提供高质量的内容和服务才是网站得以发展的根本。尽管如此，如果有适当的条件，尝试一下加入网络联盟仍然是有益的。

编者注：在看到这篇稿件的时候，小编碰巧刚和一位从事这个行业的业内人士接上了头，他并非以上几个网络联盟的参与者，而是和讯网的“彩show”联盟的大客户。这让小编很惊讶，因为以做财经证券而闻名的和讯网，竟然开始做八竿子打不着的彩信、铃声、图片等无线增值业务。噢，我错了，不是开始做，而是做了好长时间了，据说其现在的收入比一些比较大的SP还要丰厚。看来会员制营销形式还真能淘出金娃娃来啊！

网罗天下

■北京 北四环吹侍员 哈里菠萝

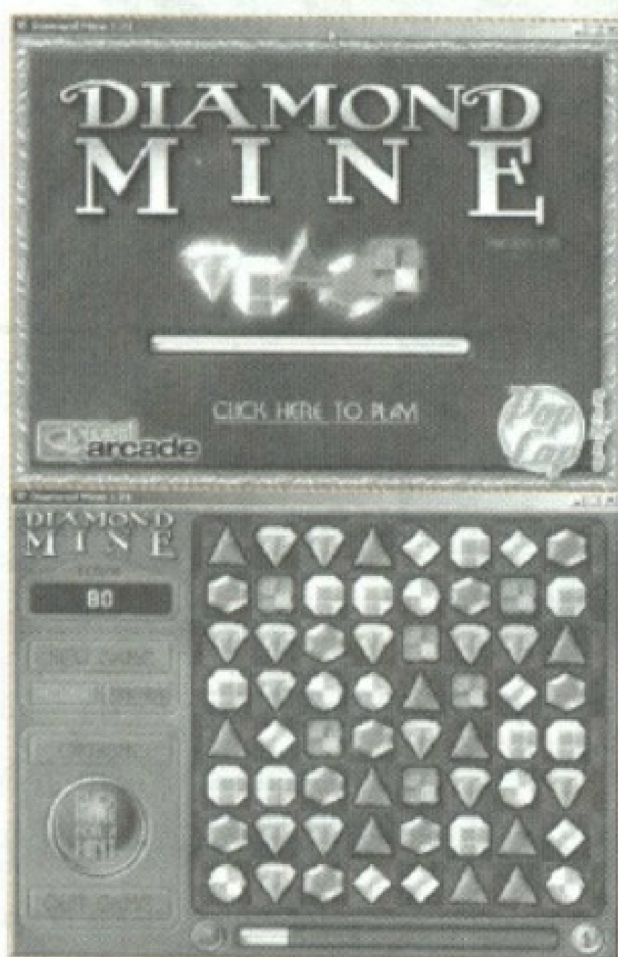
我是一个休闲游戏的爱好者，但从来不玩“连连看”。我觉得一款优秀的休闲游戏，除了能给人带来愉悦之外，不应使玩家在游戏过程中双眼感到过度疲劳，正所谓“童叟无欺”；同时应适当保持轻松的节奏，“易于上手，难于精通”，真正起到“绿色无污染”之功效。所以，如果你是一个热衷于在电脑前表现自我观察判断能力的休闲游戏爱好者，不妨尝试一下笔者推荐的“宝石系列游戏”。此类游戏中，时间最为悠久，且流传最广泛的是由POPCAPS公司开发的“DIAMOND MINE”系列。在近10年的时间内，该游戏推出了多个版本，为这一游戏建立了完善的游戏规则。

游戏规则

由于译名的不同，该类游戏拥有多个名称，如宝石迷情、宝石迷阵、钻石迷情等。但多数规则相同，即在各种各样的宝石中，通过交换位置，将3个相同的宝石连在一起，消除后得分，累计到一定分值后过关。不过只能进行横向、纵向交换，不可进行斜向交换。



DIAMOND MINE v1.21



笔者是在2001年接触这款小游戏的，规则简单，不用安装。游戏提供了两种模式：标准模式和计时模式。由于没有存盘功能，后期游戏显得难度较高，稍有不慎，“宝石大厦”便顷刻覆灭（笔者的最高纪录是13关）。尽管“HINT”功能可及时提示，但会扣除分数，影响过关时间。游戏的计时模式则充分锻炼玩家的快速连接能力，中老年玩家不推荐此模式。

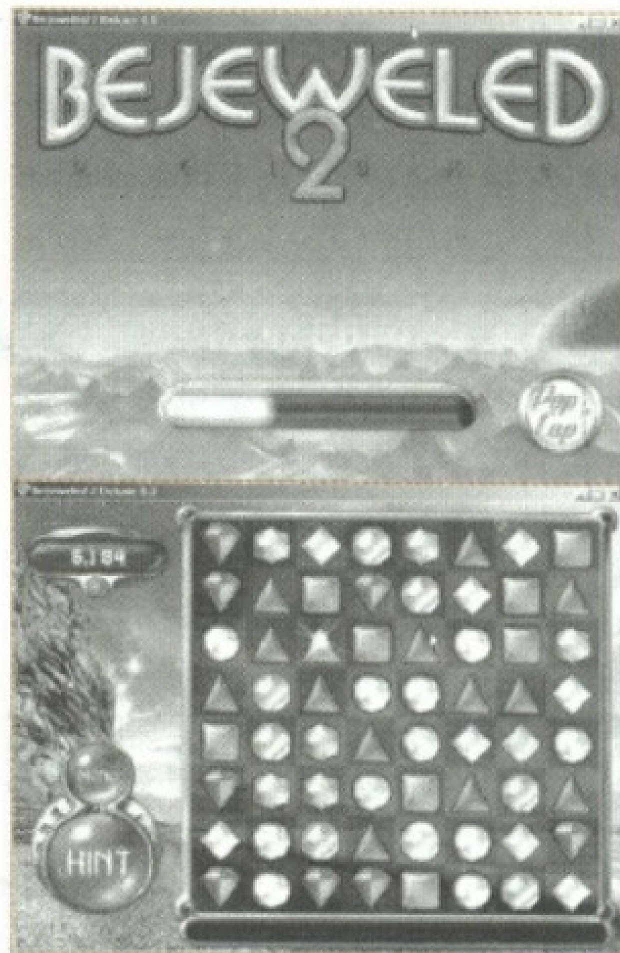
2003年，POPCAP推出了更新版本，其最大变化就是加入了存盘功能，玩家退出后重玩也不必从第一关开始，游戏在程序编码上进行了重大修改，消除了众多Bug，但在规则、界面、音乐、音效上没有明显变化，游戏名称开始改为“BEJEWELED DELUXE”。

网址： http://download2.cn.tom.com/gametom/mini/0911_zuanshimiqing.zip



BEJEWELED 2 DELUXE

BEJEWELED 2 DELUXE可谓是该系列的登峰之作，最新推出的版本采用了全新的图形画面，宝石的效果、声效都有了质的提升，过关后的3D玄幻动画效果也使人有了更多的成就感。游戏中提供了4种游戏模式：标准模式、时间模式、解谜模式和无穷模式，同时提供5种额外的奖励模式（需将所有的模式进行到一定程度才会打开）。2代新增了爆炸宝石和闪电宝石，同时消除4（5）个宝石就可以获得，这些特殊功能的宝石为快速过关提供了方便。新增的解谜模式则体现了制作者全新的创意，对玩家的思维判断能力有一定要求，还需要在游戏中利用相关道具。游戏需要DirectX 7.0以上的版本支持。



网址： http://www.popcap.com/installer_download.php?url=Bejeweled2Setup.exe&tag=1&src=dlxlistpage



心理年龄测试

一般人的心理年龄应该是与其实际年龄相符的，但偶尔也有例外：比如有的人虽风华正茂，但为人处事已经深沉老练；有的人虽已过



耄耋之年，言行举止却尤如六龄孩童。当你认为自己已经长大，已经摆脱成长的烦恼时，是不是还有人指着你的鼻子说你太孩子气呢？不服气吗，想知道自己的心理年龄吗？下面这个测试可以满足你的要求。测试的界面很干净，伴随着齐豫一首天籁般的Geordei，在答完27道颇具针对性的问题后填上自己的实际年龄，答案就展现在你面前了。根据测试者的反馈来看，还是比较准的。什么？笔者的心理年龄是多少？呵呵，保密^_^

网址： http://www.xieke.net/flashplay.asp?dj_id=697



熊猫大作战

相信稍有点年纪的玩家都应该知道如雷灌耳的“超级马里奥”，它是FC时代的一个神话，影响了整整一代玩家不说，而且很多朋友都是从那时进入“电子游戏”这个奇妙世界的。想重温一下童年的这份感动吗？这款由国人制作的Flash游戏“熊猫大作战”正是这样一款类似于“超级马里奥”的作品，只不过原作中的马里奥换成了我们的“国宝”熊猫。故事开始于它与一只黑猫的对话，不过话没聊几句，黑猫就神秘地“人间蒸发”，咱们的国宝本着好奇的心理，为找寻失踪的黑猫，展开了一场“救猫大作战”。结果到最后，它发现黑猫的真实身份竟然是……游戏画面很卡通化，音乐也给人一种清新灵动之感，甚至还有隐藏分支和迷题让玩家费神——麻雀虽小，五脏俱全。需要注意的是，跳起时按“S”键还可以在空中“趴下”，用来躲避敌人在空中发起的攻击能起到奇效。

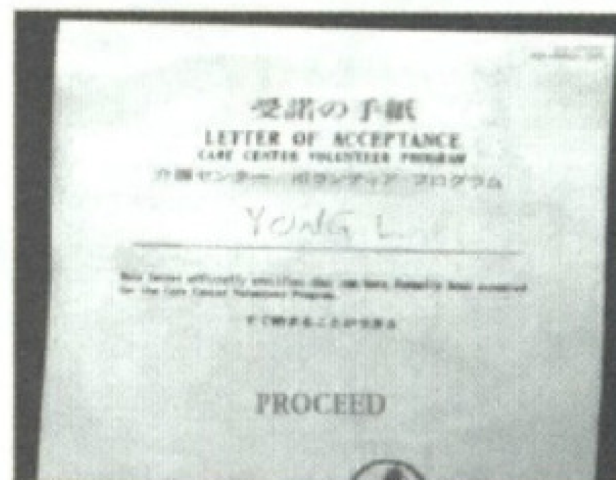
网址： http://www.flashempire.com/game/gameplay.php?gameid=31



恐怖的“找死”游戏

本来不准备介绍这款Flash游戏的，因为它实在太……恐怖了。笔者第一次玩的时候带着耳机，听到声音时差点从椅子上弹了起来。郑重声明：有心脏病的和胆小的GGMM慎入，否则后果自负。

准备好了么？要是准备好了，就一起进入由SONY为美国版《咒怨》宣传造势而精心制作的这款惊悚Flash冒险游戏吧。在这款游戏中，你将亲身扮演一名鬼屋造访者，完成游戏里交代的各种任务的同时还要随时注意不要被恶灵上身。注意，游戏过程中只能消极地躲开恶灵，遇上必死！任务看似简单（比如接电话、找小孩、到卧室换床单或是去浴室帮妈妈找药等），操作也不复杂（用鼠标左键点击游戏中的场景就会自动切换到新的画面，再点击画面中某些特定物品即可触发剧情），但是很惭愧，笔者到现在也没能通关，因为实在是太BT了——真实到让人窒息的场景、似隐似现的恶灵加上阴森慑人的光影音效，两个字：绝了。据已经通关的达人所说“必须要按照纸条上给出的任务顺序来依次完成，要不然只有Game Over……并且在完成任务的过程中好象还会收到新的纸条，部分房间场景若是重复进出，也会Over……全部任务完成后，游戏会送你一个精致且怪异的桌面插件，中间有你最初进入游戏时所输入的名字，作为成功者的奖励……”这纯粹是一款“找死”的游戏！



网址： http://www.sonypictures.com/movies/thegrudge/site/flash/



水准一流的韩国音乐动画——Bing

音乐动画到底是什么？有人说它是时间的艺术，有人称之为音乐的艺术，可我认为它纯粹就是来表达情感的，“用动画来诠释音乐带给我们的点点滴滴”，就是这么令人陶醉。随心所欲地欣赏音乐动画是件十分惬意的事情，音乐轻扬在静寂的夜空中，配合完美的动画效果，渗入灵魂深处，是一种纯粹的感动。好的音乐动画确实能使人融入其中，那一刻的心情是美丽的。而与他人分享这份“美丽”，又何乐而不为呢——这部由韩国制作的音乐动画——Bing正是这样一种“美丽”。情节与港版电影《无间道》似乎有异曲同工之处，围绕两男一女的情感纠葛展开，“友情”、“爱情”、“生死”、“背叛”等鲜明主题贯穿其中。以离奇曲折的心理交锋为突破点，在大量的冲突中赋予了潜在的精神拷问，与真人演绎的某些黑帮片相比毫不逊色。而音乐更是本片的一大亮点：前奏中的女声如同山涧的涓涓流水，静静地流淌着，宛如丝绸一般柔和浪漫，也代表了女主角内心的平静；中期音调峰回路转，陡然上升，音色变得刚劲、高亢，女主角的内心冲突也由此爆发；结尾的高潮部分更是触动着观者的神经，震撼、激愤甚至略带哀怨的旋律在片尾响起，而又嘎然而止，不得不令人浮想联翩。在静谧的夜里，点一盏孤灯，泡一杯香茶，欣赏这部音乐动画，心情能不美丽么？——“强烈推荐”中！





网址： http://www.hgxx.net/cce/media/mtv/bing.asf





为数字世界提供解决方案
——CeBIT 2005展会现场报道

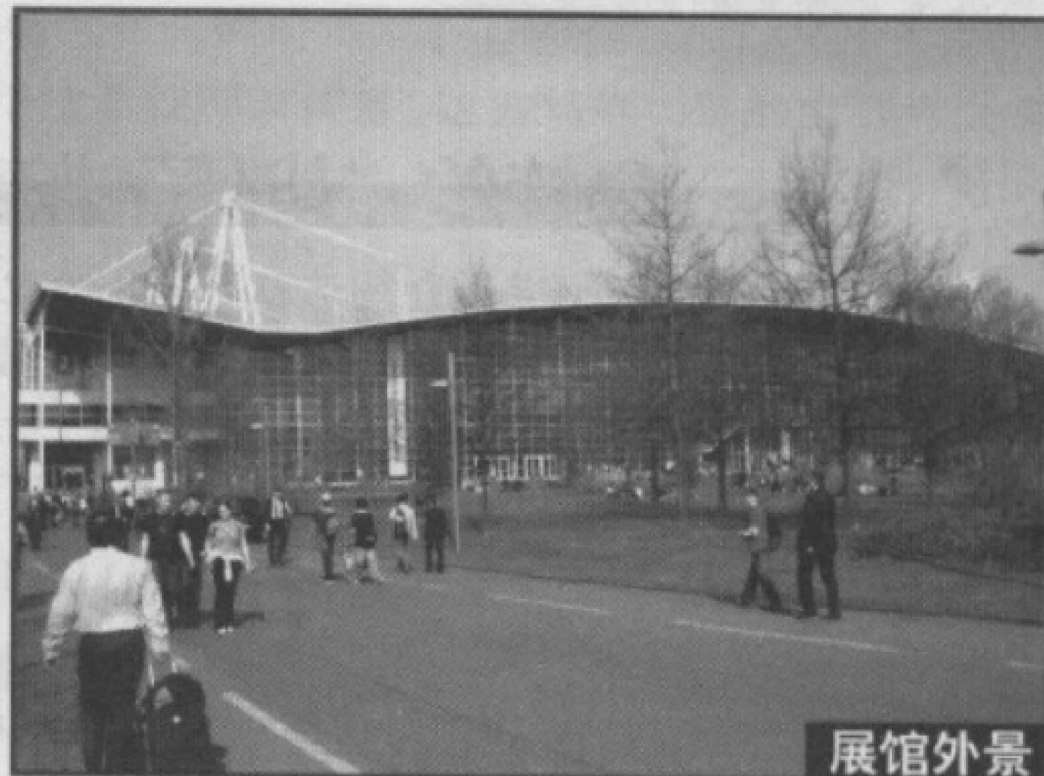
■本刊特约记者 田伦（德国报道）/北京 电子土豆

编者按： CeBIT展会源于1947年在德国创立的汉诺威工业展览会（Hannover Messe）的办公自动化展区，当时该展会旨在向国际市场展示德国的工业技术及产品。1970年，意为“办公及信息技术中心”的德语缩写CeBIT一词首次出现在展览会上，而随着上世纪80年代个人电脑领域的快速发展，CeBIT最终成为独立的IT展览。

今天的CeBIT已发展成为全球规模最大的信息、通信和软件领域的权威展览，在世界各地众多的同类展览中，近年来只有CeBIT能稳定保持参展厂商和观众的增长势头，而它所带来的商机更令同类展会竞争者自叹不如。

CeBIT 2005展会于3月10日至16日举办，今年的主题是：为数字世界提供解决方案。官方资料显示，共有来自世界各地的48万多名观众前来参观本次展会，更多业内人士（据说专业观众的比例达到前所未有的88%）、更多国籍，都是在本次博览会前所没有预料到的。总面积达49.8万平方米的27个室内展馆、三大类展览内容、无数小型论坛及研讨会，无疑为观众带来海量的信息，也充分满足了普通游客的好奇心理和业内人士的商务目的。专业人士注重行业信息和新兴技术，而普通观众则享受到最新的视听娱乐大餐；大牌公司重在展示实力，而中小展商则更关注市场商机和合作伙伴。

与往年一样，今年《大众软件》也派出了特约记者前往采访这次IT界的盛会，以下是记者从德国萨克森州首府汉诺威发回的详细报道。


展馆外景

与往年相比，今年CeBIT吸引了更多厂商（6270家，去年为6109家）参展，其中来自中国内地的厂商就有241家（2004年是182家），数量仅次于东道主德国，超过了美国、日本、韩国等信息产业大国。尽管展会前后一周内变化多端的天气状况或多或少影响了观众们的兴致，但人们还是争相拥往这个德国中部以世界性展览会举办地出名的小城。

今年记者在一周内5次前往展会现场，由于去年也曾来报道过一次CeBIT，这次算是故地重游了。时隔一年，虽然整个行业发生了很多变化，且由于恶劣气候的影响对汉诺威感到几分“陌生”，但记者还是从下火车的第一眼开始，就再次感受到世界规模专业博览会的气氛。

火车站的宣传非常到位，各处均见大幅的广告和宣传招贴。作为经常举办世界性展览会的城市，汉诺威的配套交通十分便利，地铁8号线、18号线可直接抵达展览场南入口，地铁6号线、16号线可直达展览场东入口；观众在展览期间凭门票可免费乘坐汉诺威市的公共交通工具，例如地铁和公共巴士。记者随着人流坐上通往展台的地铁，手中接过展会工作人员发放的当天报纸特刊，CeBIT，我们又来了！


售票处与入口处熙熙攘攘的观众群

与去年有些绕口的主题"明天我们将用完全不一样的方式购物、销售、生活及工作"不同，今年的CeBIT展会直截了当地提出了"为数字世界提供解决方案"的主题。从这个主题不难看出，今天的科学技术已越来越深入地走进了我们的生活，我们的世界和科技的世界接轨，这也是科技发展的趋势之一。当记者走进面积近50万平方米的展区，感受来自未来的冲击和科技的感染时，当经历了一周的奔波和采访，"收割"下1300张照片后，我们深深地体会到，今年CeBIT展会中技术固然仍站在最前沿，吸引着我们的眼球，但大量与生活结合的科技、铺天盖地的家庭化数码解决方案及为社会中层人群设计的软硬件资源，已缓慢而坚定地成为行业发展的必然方向。




26号展厅的通讯技术主题区

前文已提到，本次展会的27个展厅被分为主要的三大主题区，与去年的八大主题区相比减少了很多，应该说是合并了很多相近的内容。这三大主题区分别是"商务应用"、"通讯技术"及最为广大普通读者所关注的"数字设备和系统资源"。这次我们仍和以往一样，着重为大家报道通讯和数字设备主题区的动态。

占用了10个展厅的"数字设备和系统资源"主题区无疑是一向被关注的热点，自然也是我们的第一目的地。那么就在我们的"导游"下，进行一次科技之旅吧！

编者注：由于篇幅原因，CeBIT 2005报道的部分彩图和花絮内容安排在本期"新品初评"栏目28页。

数字生活的核心

——消费类电子篇

一套全数字装备化的房子，联系所有房间的唯一物品便是每间房必有的计算机。客厅也是人最多的地方，有悠闲的成年人或未成年人在宽屏幕电视上玩着Xbox的游戏；在厨房，全部由电脑操作的厨房设备帮助你准备好一天的食物；在孩子的房间，作为百科全书使用的电脑为孩子的学习带来方便，休闲房则播放高清晰的HDTV电视节目；最后，当一天过去的时候，你将来到卧室，伴随数字音乐进入梦乡……当然，各种手持无线通讯设备和掌上电脑也是这套房间里必不可少的装备——这便是微软主题展台为我们描绘的数字家庭生活，而围绕这种生活的，便是各类消费类电子产品。





人满为患的创新展台

1.彩屏、海量存储与视频应用——数字播放器篇

火柴盒大小，却能存储超过2000首高质量歌曲的MP3播放器，拿在手中几乎轻得感觉不到其存在，却拥有世界上最先进的技术。当音乐播放器走到今天，技术已不是最大的问题，解决其体积和重量带来的任何负面影响，提高其整合度，是今年展品的特点。

在数字音乐领域巨头Creative（创新科技）的展台上，我们再次看到了他们的新产品——一系列名为"Zen"的音乐播放器。今年创新所在的展厅内没有了其竞争对手罗技，可自由自在地施展自己的宣传攻势。每个小时都有去年出现过的光头主持人手拿麦克风，用煽动性的语言一面散发纪念品（甚至是产品），一面宣传本公司的产品。观众的情绪十分高涨，在入口处就可听到他们的喊叫，走到创新展台附近，更是想通过都成问题。除了凭借现场主持来招揽观众，创新更是邀请到了某著名DOOM3战队的专业选手助兴，在被包围得水泄不通的展台角落中进行一对一的DOOM3对抗游戏。虽然在场观众的水平明显不能与专业选手相比，记者看的几场比赛都是观众以零比几十的悬殊比分输掉，但此举无疑吸引了大量游客的眼球，尤其是年轻的男性观众，多半在此站到腿酸都毫无知觉。

创新的"Zen"系列数字播放器分为Micro和Touch两款，除外观上的不同外，Zen Touch作为用来挑战苹果iPod的产品，有着与后者相近的功能和价格定位。而从Zen Micro的名字就不难猜到，它的对手自然是苹果的iPod Mini。Zen Micro的容量为5GB（重108g），不同版本的Zen Touch（约重203g）则能存储20或40GB的音乐；这两款产品使用锂电池，可通过USB接口


创新Zen Micro播放器

充电，使用时间分别为12小时和24小时。它们均带有FM接收和录音功能，这自然已是同类播放器的特点；而与iPod一样，用户可购买到各种色彩的Zen产品。

展出类似数字播放器产品的厂商还有松下、索尼、三星及一向以数码相机闻名的OLYMPUS（奥林巴斯）等，索尼一口气推出了好几款支持MP3和WMA的NETWORK Walkman数字音乐播放器。值得一提的是，华旗资讯也把热卖的“半岛铁盒”带到了德国，据华旗展台的工作人员介绍，这款方方正正的产品受到欧洲厂商的广泛关注。作为连续几年参加CeBIT的中国厂商，华旗资讯今年投入了更大的精力，并充分分析了其他国家消费者的品味，我们会在后文为大家介绍其一款还未正式上市的播放器。


索尼的数字音乐播放器



三星的硬盘式MP3

比较一下各厂商的产品，除外观上的区别，技术含量已相差无几，对于渐成饱和趋势的市场来说，如果没有新功能出现，厂商就只能将降低价格作为促销的主要手段。

和去年相比，各种格式的音乐播放器虽步入主流，但已不再是大众关注的热点。与只能播放音乐的MP3相比，拥有大容量存储及高质量清晰屏幕、可播放视频文件的媒体播放器则是新生宠儿。虽然一些产品在技术上尚未完全成熟，但毫无疑问，媒体播放器必然会取代MP3成为未来的热点。我们在去年CeBIT上看到的大部分产品都还处在样品甚至是开发阶段，而今年则看到了好几款即将投入生产的成品。

在这次CeBIT上，记者看到了华旗自行研发生产的媒体播放器样品。这款MTV Player是首次在欧洲展出，拥有1GB闪存，能播放MPEG4格式的多媒体文件，小巧、较持久的电池寿命及合理的设计，都是它的优点。虽然在一些方面还存在需要改进之处（比如屏幕抗磨损保护），但作为一款即将在国内上市、技术上完全成熟的产品，无论从华旗自己还是从观众的反应上看，它的市场前景都是乐观的。

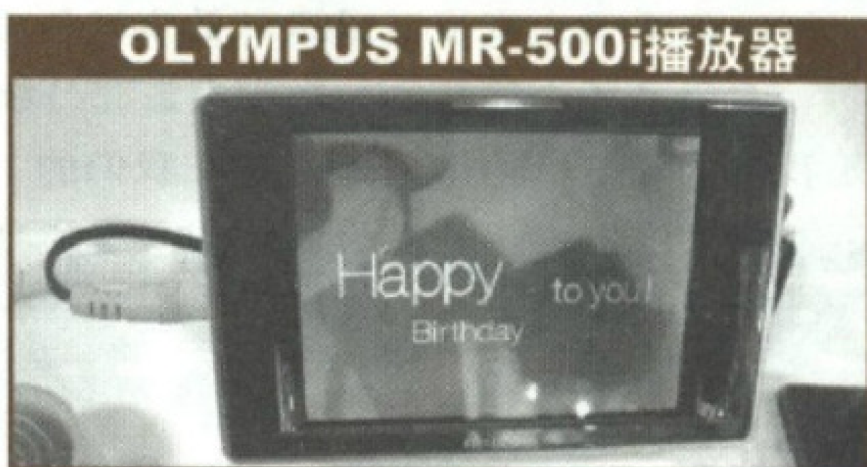
aigo半岛铁盒播放器

在我们的采访中，华旗副总裁侯先生谈到，德国汉诺威是一个寒冷的小城市，虽然地处中部，比起大城市未免偏远，而在这里举办的CeBIT却是世界规模的专业IT展会，来的人除了少数游客，剩下的都是寻找商机和投资伙伴的商人，吸引他们的注意力也是华旗来参展的重要目的之一。华旗今年在CeBIT上的生意似乎不错，记者前后去过两次他们的展台，每次去都有国外客户在跟他们商谈业务。



aigo MTV Player

此外，相机厂商OLYMPUS也在展会上推出了一款全新概念的媒体播放器。与其他播放器不同，它本身自带120万像素的摄像头，而9.4cm大小的触摸型LCD屏，更是把型号为“mrobo MR-500i”的这款播放器推上了同类产品中的黑马位置。工作人员介绍说，这款产品的市场出发点，是想让用户能在收听自己喜爱的音乐的同时，欣赏到自己最爱的照片；而120万像素的摄像头虽无法和专业数码相机相比，但在20GB硬盘的帮助下，这款产品无疑拥有了更多亮点。作为高集成度的一款产品，2张名片大小、触摸操作和极轻的重量，使得它的前景非常值得关注。



OLYMPUS MR-500i播放器

在东芝（TOSHIBA）的展台上，除了其笔记本电脑和一些其他参展产品，我们也看到了一款小巧的MPEG4媒体播放器，支持SD存储卡。当时它正在播放一段小狗在草地上奔跑的片断，画面十分清晰，色彩自然而生动；据称这也是一款即将投入生产的产品。

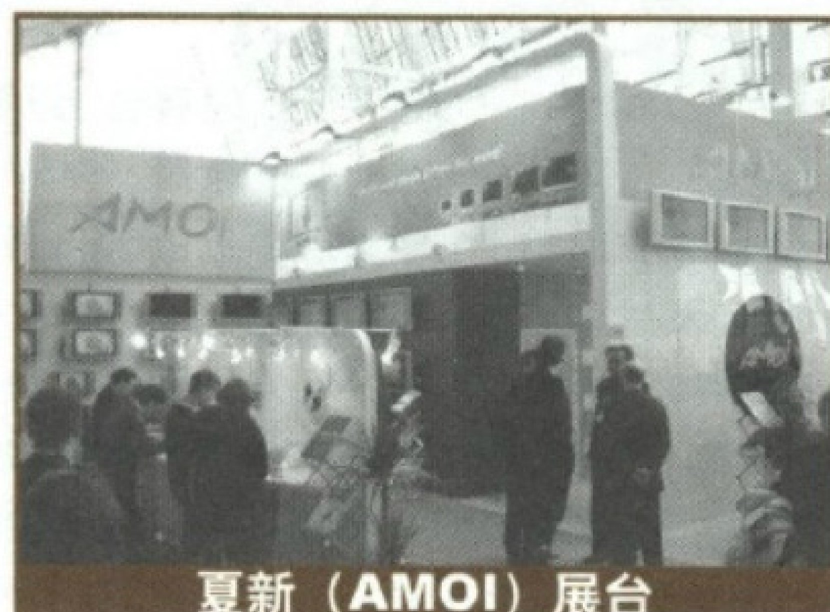


东芝MPEG4媒体播放器

2.百万像素已过时，3G产品正当红

——手机篇

如今手机已成为了大多数人的生活必需品，而日益繁多的手机品牌与时刻出现的新产品，也成为一种文化现象，这种现象在今年CeBIT上更加明显。众多厂商的展台从专门的通讯设备主题区转移到了数码设备主题区，去年众多厂商争抢26展厅（通讯技术主题区）的现象得到了很好的缓解；原来26厅的松下展台位置让给了来自中国的夏新，而一直在德国本地备受关注的夏普也



夏新（AMOI）展台

跑到了数字设备主题区的1号展厅，这也给我们对手机厂商信息的“搜罗”带来一定麻烦。

位于整个展区中心的26展厅凝聚了当前手机业内的最主要生产商：诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子、LG、三星及NEC……今年所有手机大厂都为自己的产品系列印制了精美的宣传手册，配合各种语言，让所有观众能最大限度地了解自己的产品；众多展台上推出的诸如手机拍照印刷服务、现场音乐、问答节目及大量纪念品的发放，无疑为各自的展台带来了更多人气。而今年3G技术和更高规格内存的大规模普及，更为手机的市场带来了新的春天。



诺基亚这个展台的外形有些模仿西门子展台的味道

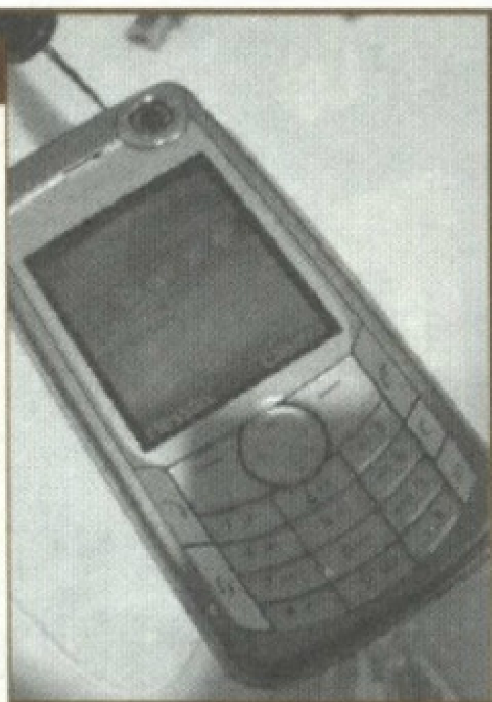
●诺基亚

今年的诺基亚并不像去年那样推出大量新产品，而对自己产品的严格定位则是今年的一大特点：消费类手机和商务手机处在展台两个完全不同的地方，每款产品都有自己的专柜，在橱窗中摆放该产品的周边配置；如果观众表现出对此产品的兴趣，则会有手持该产品的工作人员为其认真介绍。

今年诺基亚发布的新产品大部分已上市，这里介绍的是一款WCDMA+GSM“双模”手机——诺基亚6680。

诺基亚6680

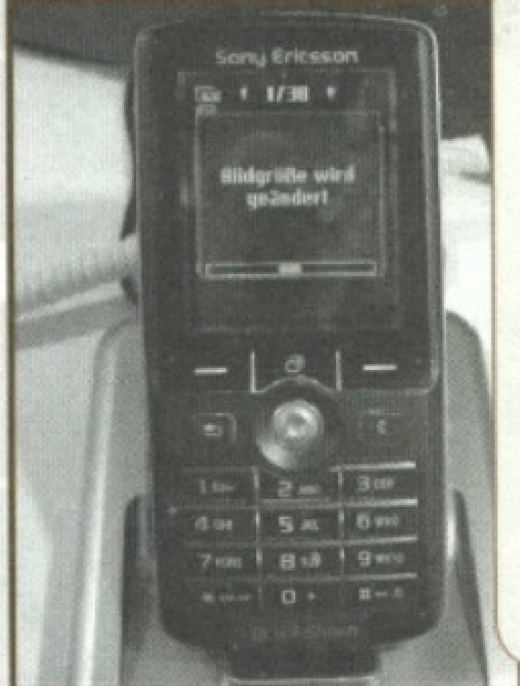
网络制式：WCDMA+GSM 900/1800/1900MHz
体积：108.4mm×55.2mm×20.5mm
重量：133g
屏幕：26万色TFT彩屏、176×208分辨率
电池容量：900mAh
待机/通话时间：144～264小时/3～6小时（GSM）
铃声：48和弦、支持MIDI/AMR/WAV/MP3/AAC
摄像头：双摄像头、正面30万像素、背面130万
GPRS功能：支持GPRS Class 10
JAVA与Wap版本：JAVA MIDP 2.0、Wap 2.0
其它数据功能：支持蓝牙、USB，MMC存储卡



●索尼爱立信

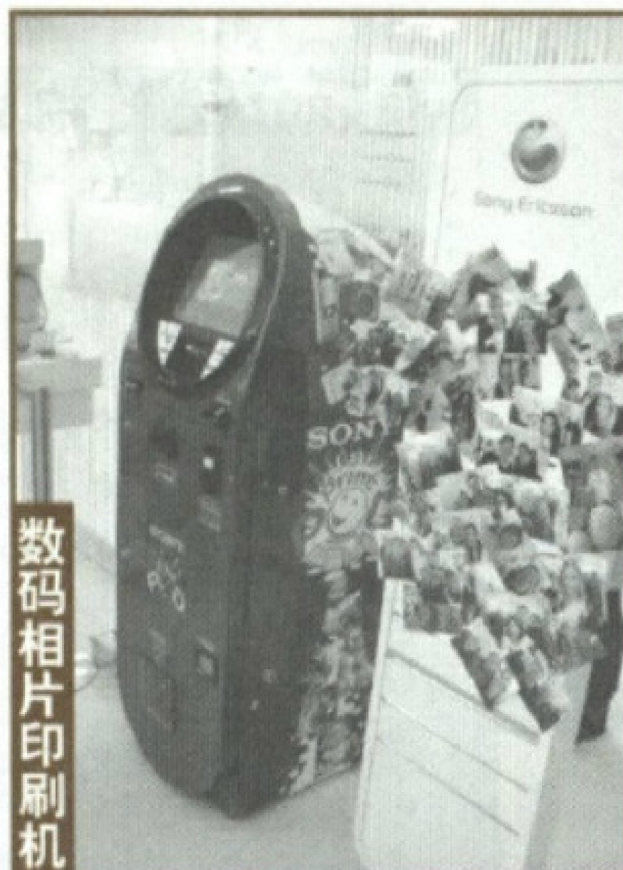
初步印象与诺基亚一样，新产品不如去年多，而且索爱使用与去年同样的手段吸引观众：可爱顺从的机器狗在工作人员的指引下做各种动作，发出奇怪的声音，观众在现代化的展台上看着来自索爱的最新时尚产品，耳边是专业DJ的火爆音乐。

索尼爱立信K750i



网络制式：GSM 850/900/1800/1900MHz
体积：100mm×46mm×20.5mm
重量：99g
屏幕：26万色TFT彩屏、176×220分辨率
待机/通话时间：400小时/9小时
铃声：40和弦、MP3铃声支持
JAVA与Wap：支持JAVA、Wap 2.0
其它数据功能：GPRS Class 10、支持蓝牙、红外线、USB数据线，支持MS-DUO卡，最高支持1GB
多媒体：MP3、视频播放、FM收音机、图片编辑
摄像头：200万像素和闪光灯，支持自动对焦和视频录制
内存容量：38MB

今年索爱力推3款未上市产品：面对主要消费群的K750i、面对多媒体用户和年轻消费群的“Walkman手机”W800i、以及GSM/WCDMA双模手机Z800i。去年CeBIT上初露锋芒的S700i、K700i如今都在市场上获得了成功，今年的新产品应当也会有所建树。


数码相片印刷机

在索爱展台的一角，有2台专业数码相片印刷机负责印出工作人员拍下的游客照片。从印刷相片的效果来看，拍照手机的照片质量与低端数码相机的差别已越来越小。


索尼爱立信W800i

网络制式：GSM 900/1800/1900MHz
体积：100mm×46mm×20.5mm
重量：99g
屏幕：26万色TFT彩屏、176×220分辨率
铃声：40和弦、MP3铃声支持
摄像头：200万像素、自动对焦
多媒体：MP3、视频播放、FM收音机
JAVA与Wap：支持JAVA、Wap 2.0
其它数据功能：GPRS Class 10、支持蓝牙、红外线、支持MS-DUO卡，最高2GB
内存容量：38MB

●西门子

尽管近期传出西门子要放弃手机业务的消息，但这位德国本土的通讯巨头仍然毫不客气地占用了26号展厅最大的展台。配合其手机产品，西门子借机在其展台上宣传了该公司在其他领域



富士通-西门子合资公司的展台

西门子M75

网络制式：GSM/GPRS 900/1800/1900MHz
体积：110mm×51mm×21mm
屏幕：26万色TFT彩屏，132×176分辨率
重量：110g
铃声：40和弦，MP3铃声支持
摄像头：130万像素，5×数码变焦
JAVA与Wap：支持JAVA、Wap 2.0
其它数据功能：USB、蓝牙、红外线、MMC卡
内存：14MB



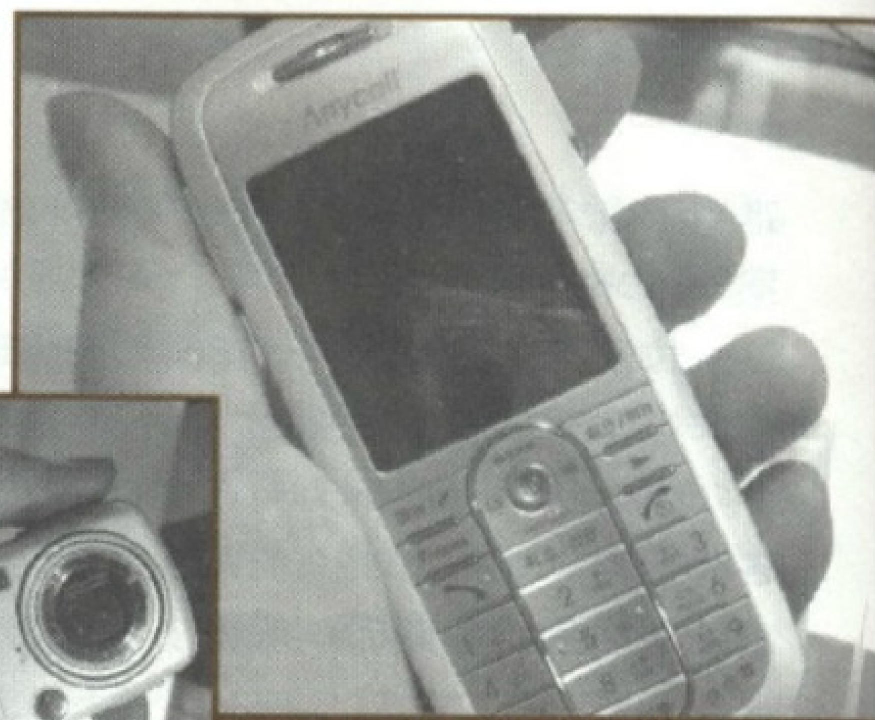
上的很多产品，而整个展台严谨的风格和布局，更是让我们对德国本土厂商的态度十分钦佩。

在本次CeBIT上西门子共展出了十余款手机产品，而其中有7款是首次展出。西门子为不同用户设计了5类手机，在展台上更是摆出了很多纪念版本产品，其中最受关注的当属三防多媒体手机M75了，此外还有支持三频GSM和WCDMA的3G手机SXG75、CX65的接班人CX75、专门为女性朋友推出的CL75、CF62的后继机型CF75等。

●三星——520万像素3倍光学变焦手机登场

三星今年的宣传可说是从CeBIT展厅外做到了展厅内，早在我们从停车场走向展览会西门入口的电梯时，便能看到旁边建筑物上悬挂的大幅三星产品广告牌。

虽然现场记者并没有看到宣传手册中那么多的手机样品，但还是见到了几款今年三星力推的代表性产品：V7800是一款具有520万像素、3倍光学变焦拍摄能力的CDMA2000手机；P860则是一款500万像素的GSM拍照手机，除不支持光学变焦外，许多功能与V7800相同；另一款GSM手机i300则使用Windows Mobile操作系统，内置3GB硬盘，拥有64和弦与3D声效……



三星SPH-V7800，到底是手机还是数码相机？

三星SPH-V7800

网络制式：CDMA2000
体积：116mm×49mm×24mm
屏幕：16M色TFD彩屏，320×240分辨率
重量：150g
铃声：64和弦，MP3铃声支持
摄像头：500万像素CCD，3×光学变焦
多媒体：MP3/AAC播放、MPEG4格式视频拍摄、VOD视频点播、双立体声扬声器
其它数据功能：支持USB/TV输出、红外线



●LG

德国本土的用户对LG手机的了解可以说是少之又少，这个来自韩国的手机大厂虽然年年以CeBIT作为产品宣传基地，但每年在精心策划的展会后引入当地市场的产品却没有几款。在去年让记者非常喜欢的T510今年再次放上展台，产品代号变成了T5100，记得去年询问上市日期时得到了“几个月后”的回答。询问过后我们得知，是因为技术上的一些问题导致产品投入市场日期拖后。此外SD350手机给记者留下较深印象，这是一款324万像素的CDMA手机，本身可作为MP3播放器，同时拥有最长115分钟的录像功能。



LG SD350

网络制式：CDMA
体积：98mm×50.9mm×25.6mm
屏幕：26万色TFT内屏，176×220分辨率，65k色STN外屏
重量：145g
铃声：64和弦，MP3铃声支持
摄像头：324万像素
多媒体：MP3、115分钟视频拍摄
其它数据功能：红外线、Mini SD卡
内存：82MB



●松下、夏普

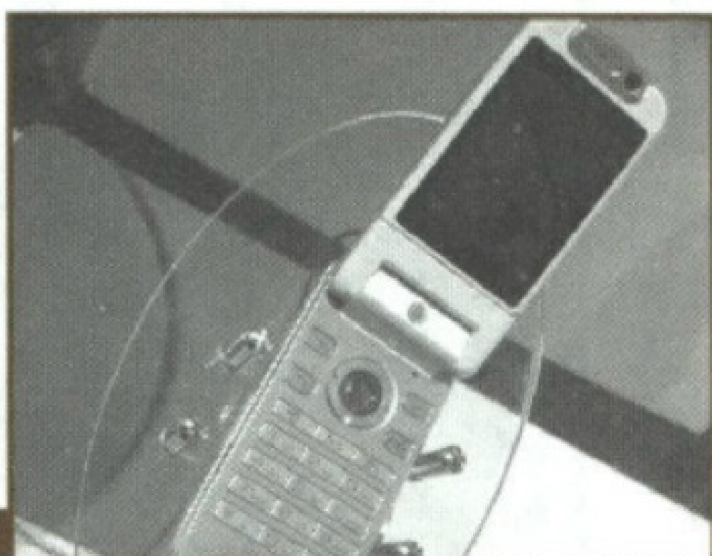
与往年相比，今年的松下和夏普在手机方面的作为略少。松下在严格的产品保密制度下让观众只能看到一款手机的实物——VS3，这是一款支持换壳的130万像素手机，大小很适合男性消费者使用，清淡的外表充满东方的古典美。但VS3从宣传资料上实在找不到任何技术上的优势，在目前竞争极为激烈的手机市场，这款价格不菲的产品的市场定位实在让人有些费解。

夏普配合今年的宣传推出了一款代号为902的3G手机，使用SD存储卡的902拥有200万像素的摄像头和能扭转180度的屏幕，并内置3D引擎，能播放Flash动画。



松下VS3

网络制式：GSM 900/1800/1900MHz
体积：96mm×46mm×19mm
屏幕：16M色TFT彩屏，320×240分辨率
铃声：和弦，MP3铃声支持
重量：99g
摄像头：130万像素
其它数据功能：GPRS Class 10、红外线



夏普902

网络制式：WCDMA/GSM 900/1800/1900/2100MHz
体积：102mm×50mm×26mm
屏幕：26万色TFT内屏，240×320分辨率
重量：150g
铃声：和弦，MP3铃声支持
摄像头：200万像素、视频录制、2×光学变焦、闪光灯
其它数据功能：GPRS Class 10、蓝牙、红外线、USB、SD/MMC卡支持
内存：26MB

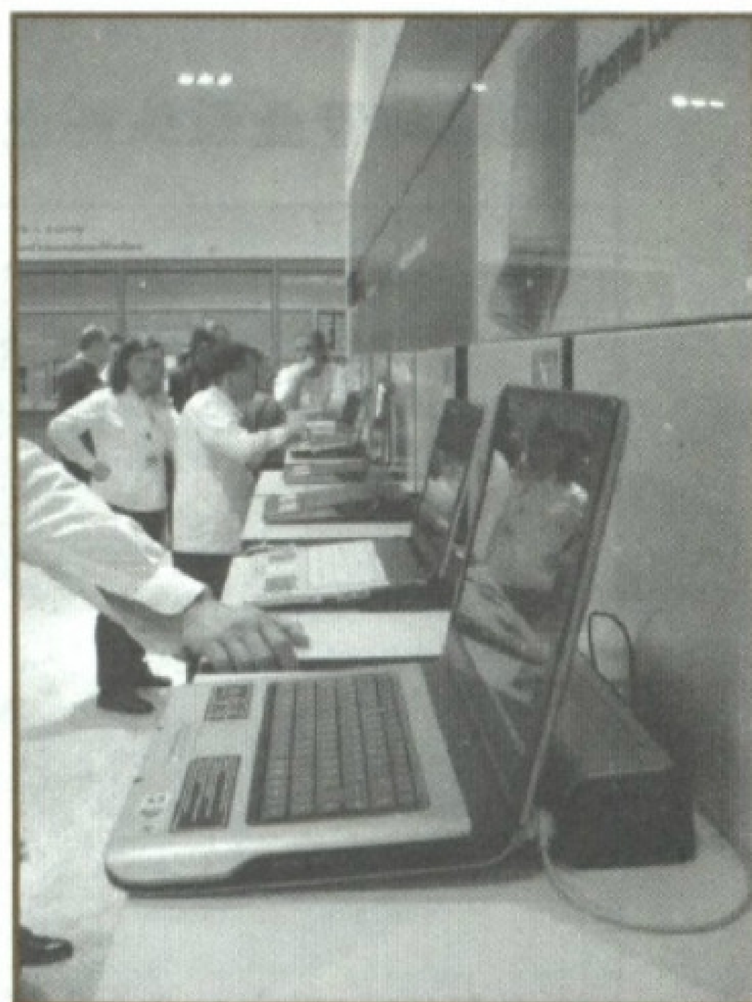
横观今年CeBIT上的手机，针对游戏开发的产品已不是诺基亚的专利，三星推出的SPH-G1000有着更强大的游戏功能，而配套游戏也已基本到位。3G网络标准的推出和普及为各大手机厂商铺平了道路，今年在三星和LG的展台上便发现了手机视频技术的应用，两款三星和LG手机在小小的屏幕上播放着当天的新闻，或者是事先准备好的视频片断，画面相当清晰。当然，这种技术需要网络的支持，但其样品的出现和技术的完成度，令人对此充满信心。



海尔展台

在26号展厅，我们也看到了海尔（Haier）的手机产品，F1120作为一款百万像素手机，本身还是有可圈点之处的，但和其他国际厂商的参测手机相比就缺乏亮点了，尽管海尔已占据了26号展厅的黄金地段，但展台人气还是不够高。记者认为，这是因为牌子还没有完全打入国际市场，观众不认这个品牌，且这次实在没有太吸引人的东西，看来国内品牌手机在这方面还有很长的路要走。相对来说，TCL旗下的阿尔卡特（Alcatel）手机展台的人气就要好许多。

3.更轻、更快、更强
——笔记本电脑



今年的笔记本市场如去年一样变化多端，在本次CeBIT上，各厂商的竞争变得更明显。从记者手中的宣传资料看，仅自称自己产品全球最轻的就有3家厂商。和去年的发展趋势一样，笔记本电脑一方面越来越轻薄、集成度越来越高，另一方面性能也逐步向台式机看齐。

追求时尚的人群希望得到永远最时髦的产品，外观和重量成为了最能影响他们购买决定的因素，导致笔记本电脑体积和重量上的极端化。另一类笔记本电脑购买者则并不苛求时髦与轻巧，而是希望能在享受一定便携性的同时拥有尽可能强的性能，同时希望享受更多的多媒体功能，于是宽屏幕笔记本电脑应运而生。同时，当重量、体积甚至散热都不再是笔记本电脑发展的瓶颈时，笔记本电脑的性能自然越来越

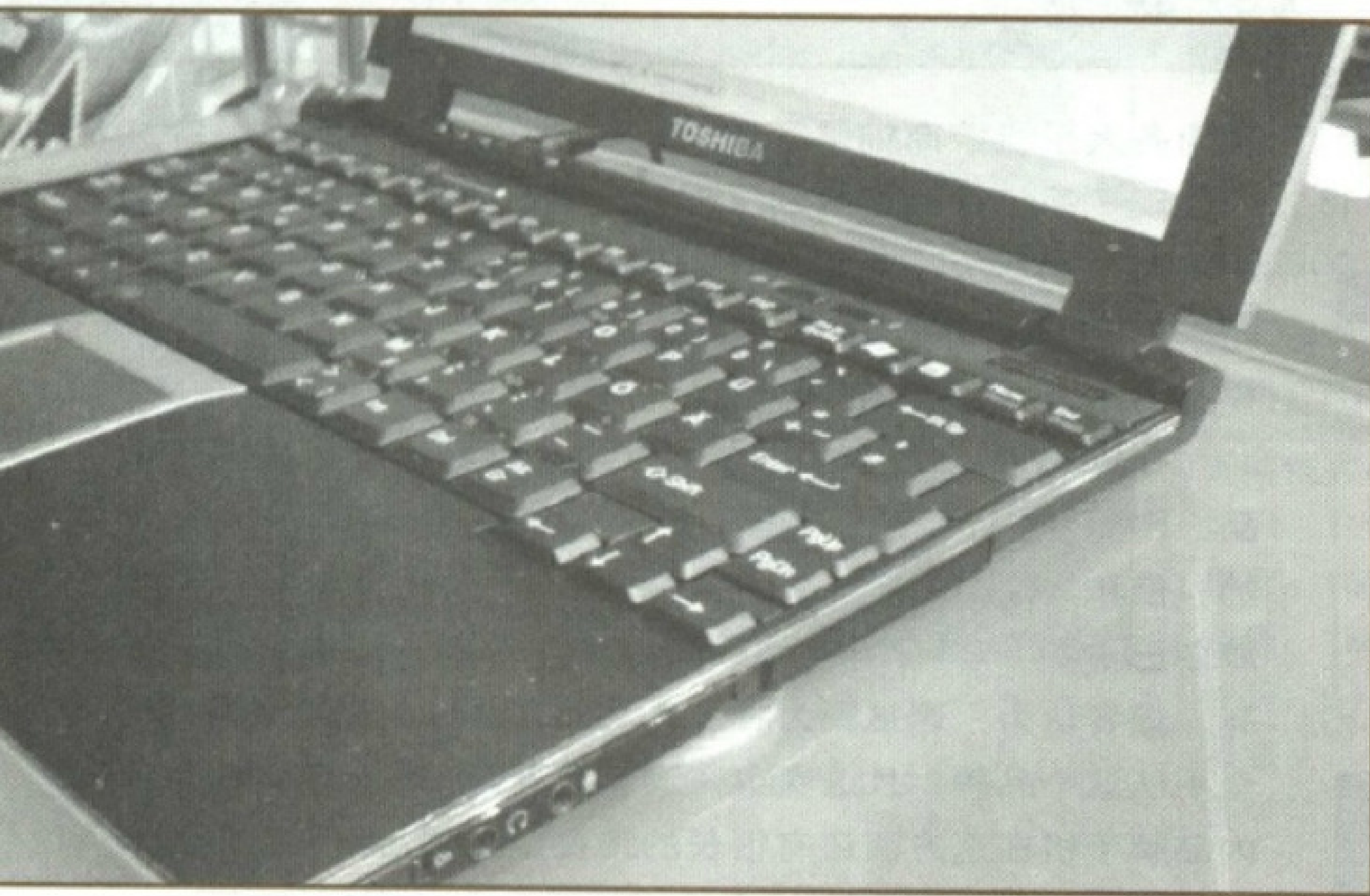


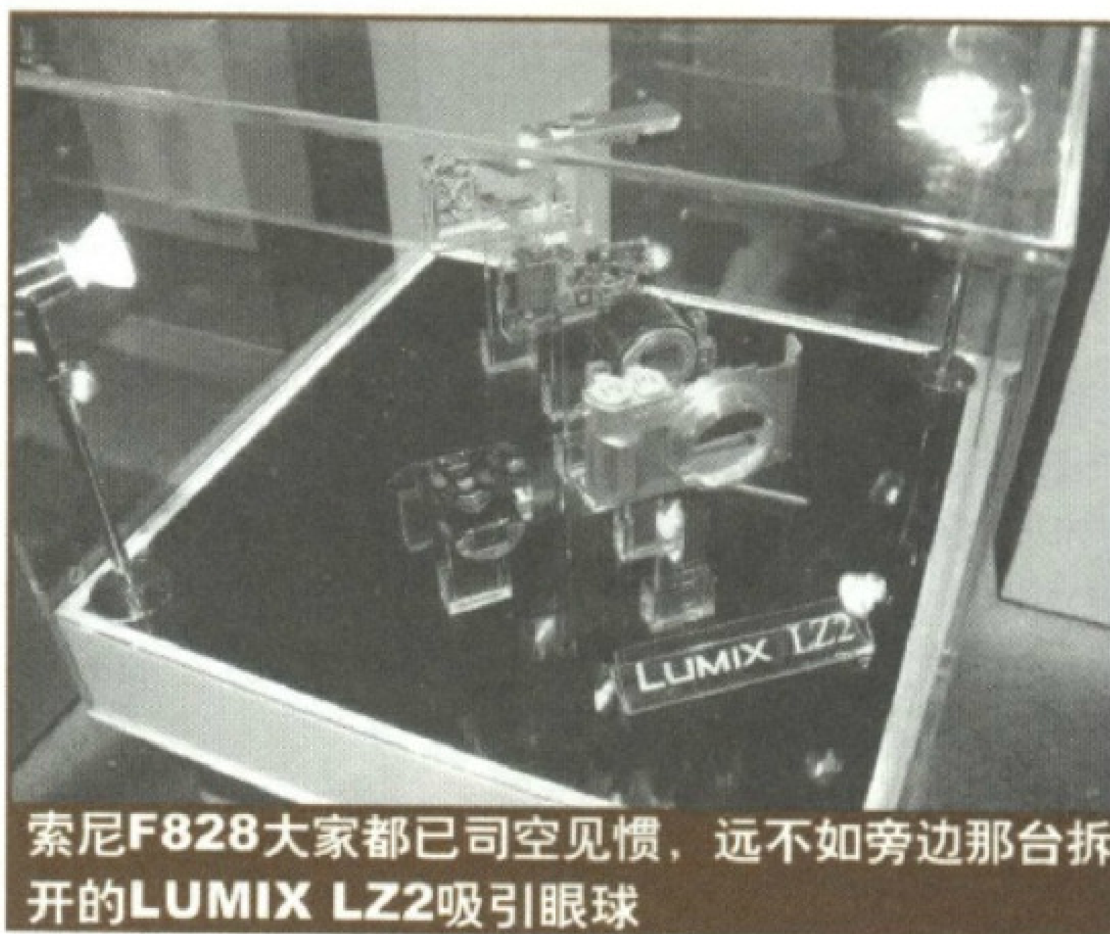


摩托罗拉展台上从1992年到今天的手机变迁

强，功能也越来越多。而Intel和AMD在移动处理器领域的进步，更是让大型笔记本的性能非常接近主流台式机。

说起AMD，这次它如同往年一样没有自己的展台，今年也仅在露天展区开了一个小小的介绍厅性质的展房，但在CeBIT开幕几天前其全新Turion 64移动处理器及成品笔记本的同期发布，都说明了AMD并不甘心让Intel在笔记本电脑市场一家独大。我们在后面的传统硬件部分会详细介绍Turion 64处理器及相关产品的情况。





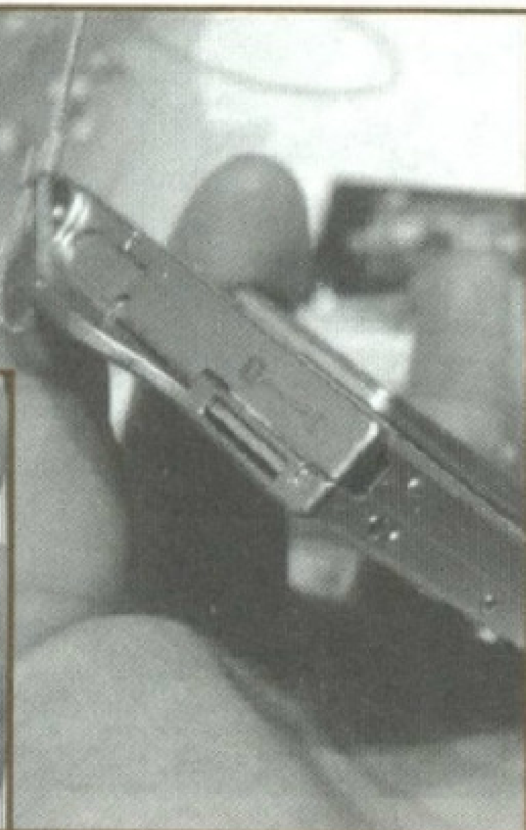
索尼F828大家都已司空见惯，远不如旁边那台拆开的LUMIX LZ2吸引眼球

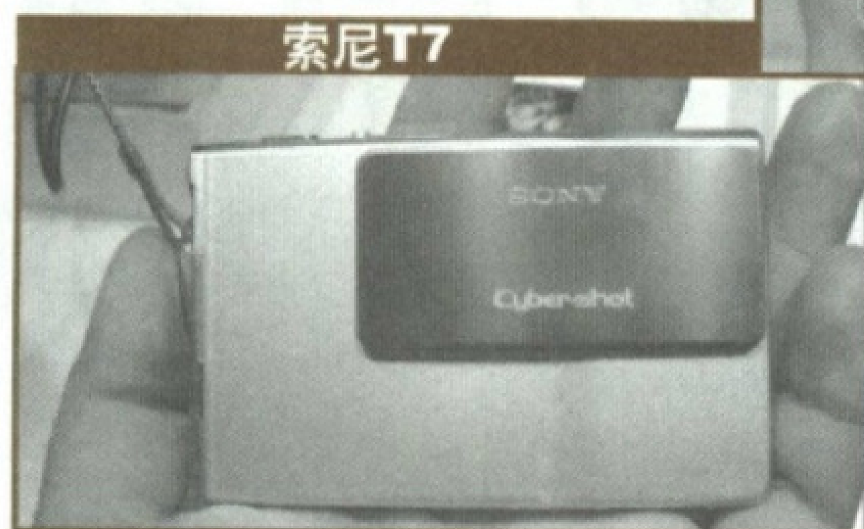
4.轻薄与专业双头并进——数码相机



卡西欧EX-Z750

从今年CeBIT上数码相机的情况和笔记本电脑类似。一方面以索尼T7为首的“小、薄、轻”系列产品推出后，数码相机越来越向小型化发展。T7最薄处仅为9.8mm，最厚处也不过1.5cm，虽然499欧元的售价偏高，但作为如此小巧的510万像素DC新品，其价格还有很大下调空间。除索尼外，卡西欧、松下、OLYMPUS及几乎其他所有大厂都推出了自己的超薄系列DC，其中以松下DMC-FX7和卡西欧EX-Z750尤为耀眼，特别是卡西欧EX-Z750，拥有超大的LCD屏幕和700万像素的指标，是T7的强劲对手。



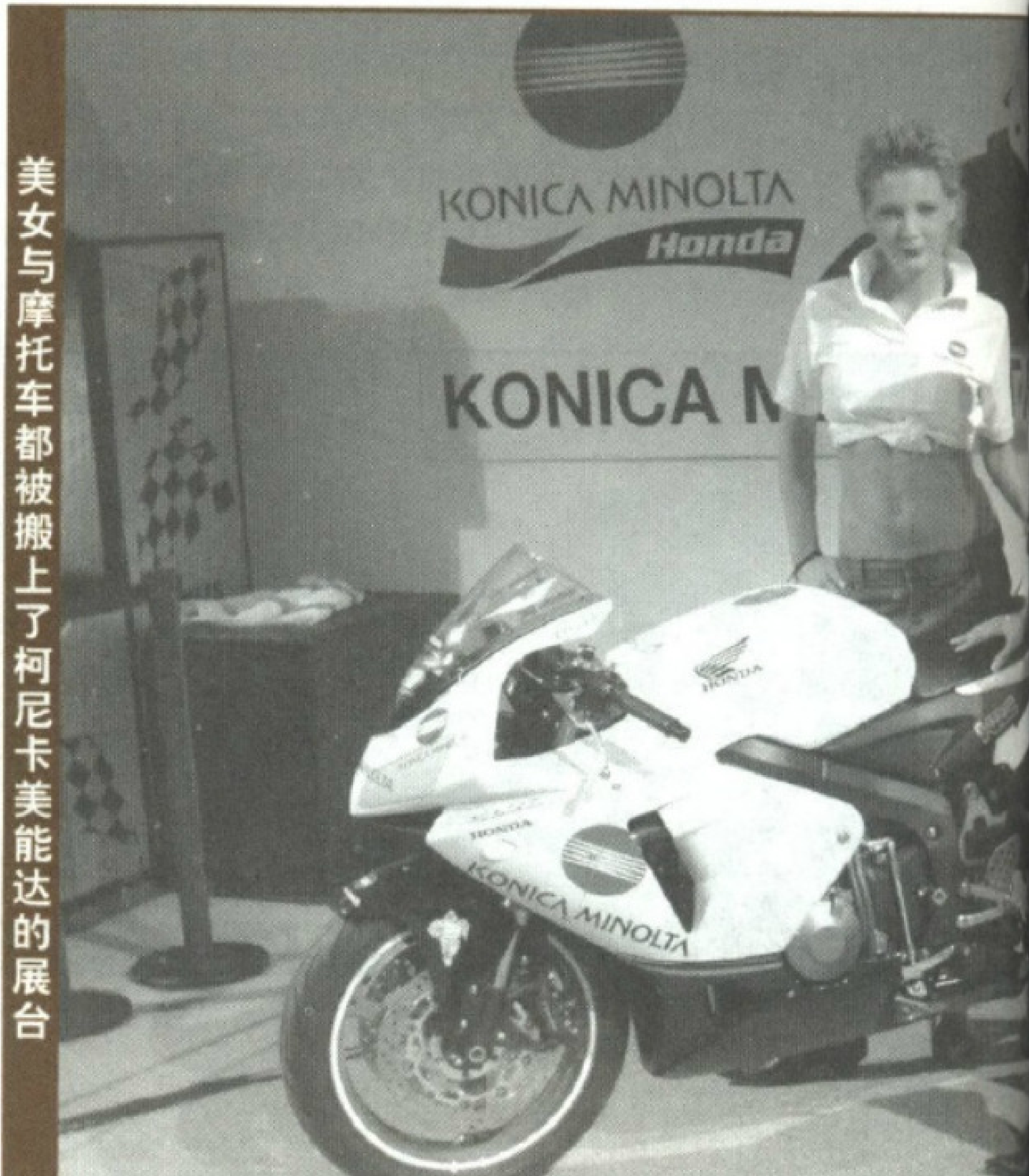


索尼T7

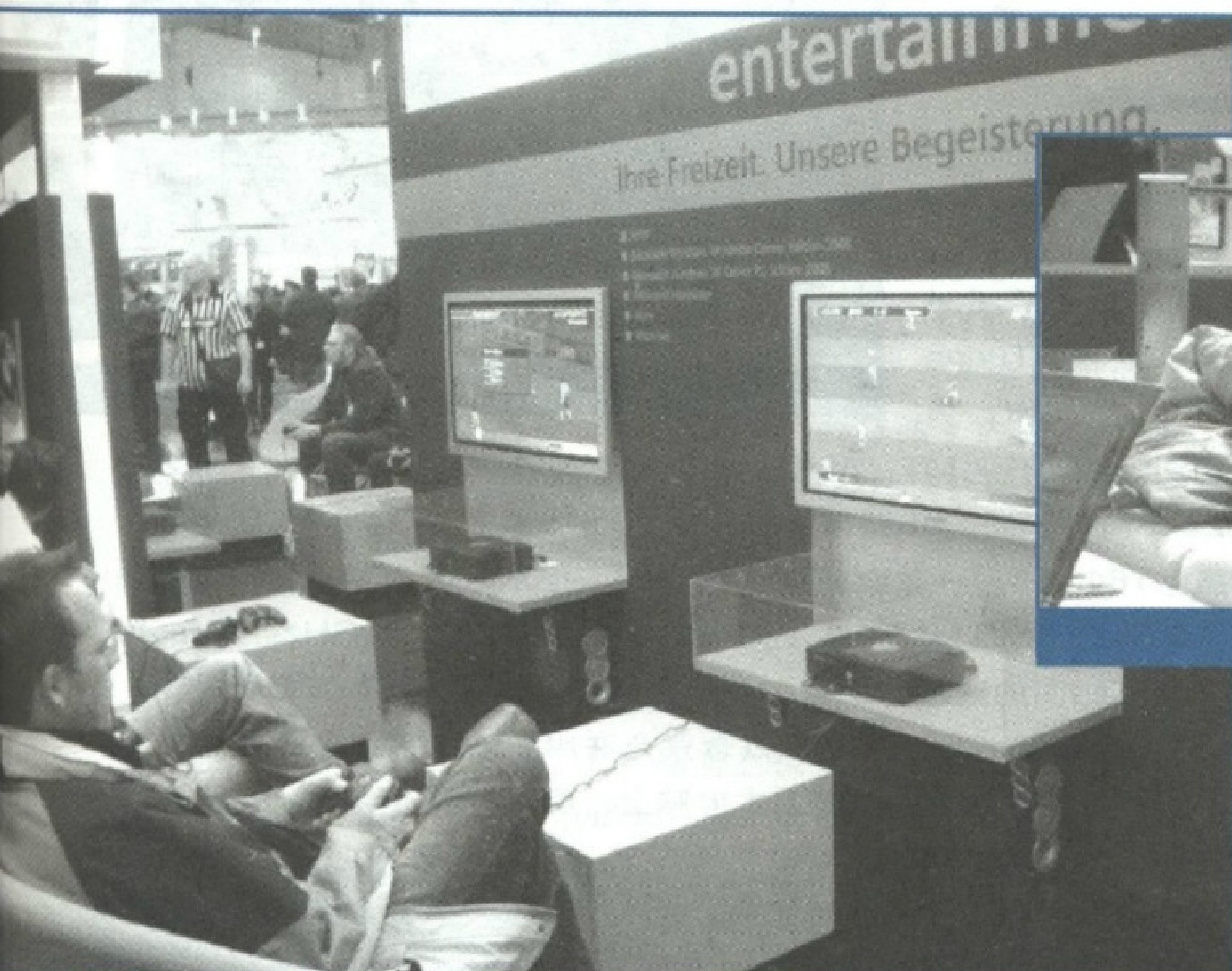
从这次CeBIT展会看数码相机的发展，高端消费类数码相机发展速度明显不如超薄机型。无论从新品数量还是宣传力度上看都相差较远。记者在索尼和卡西欧的展台上看到了2款据说较新的产品，索尼DSC-W7是其中的高档产品，700万像素、昂贵的铝黑色外壳和6.35cm大小的LCD非常抢眼，价格为450欧元，比T7整整低了49欧元。要知道W7是一款700万像素的



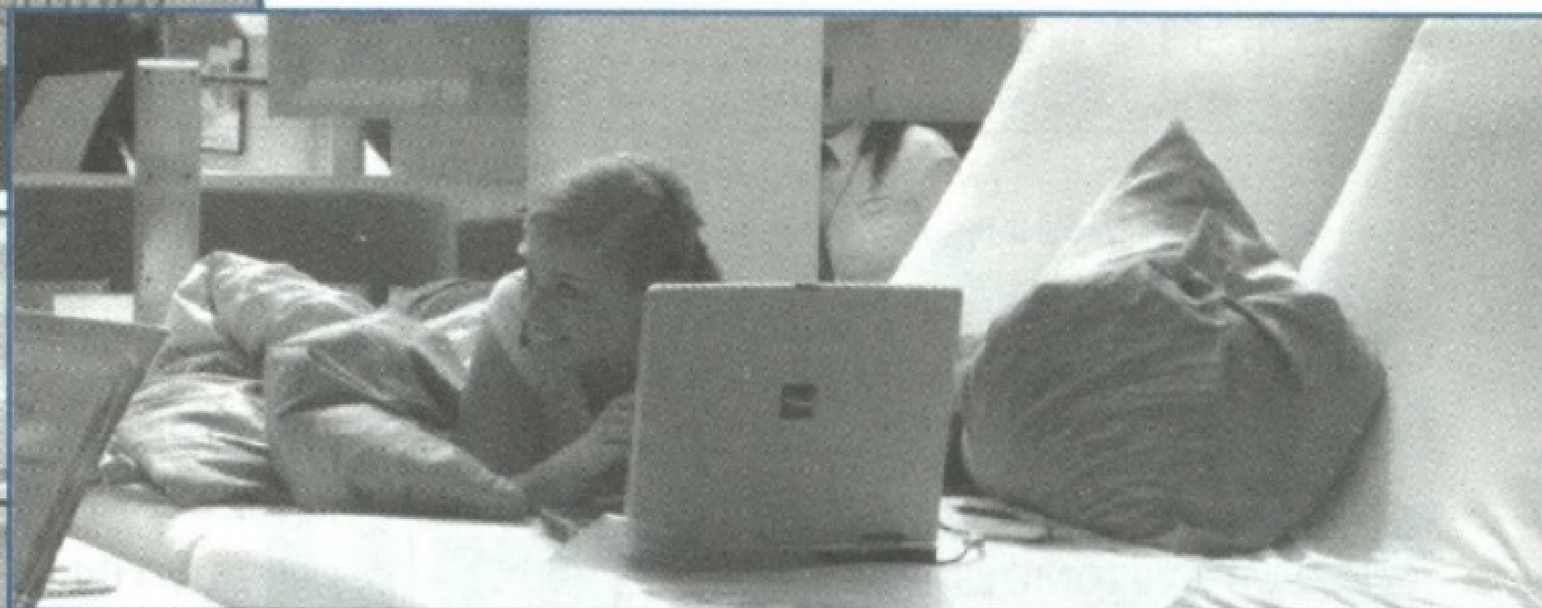
Sandisk展台上放了2辆Giant公路赛车，意在宣传ExtremeIII CF卡的高速



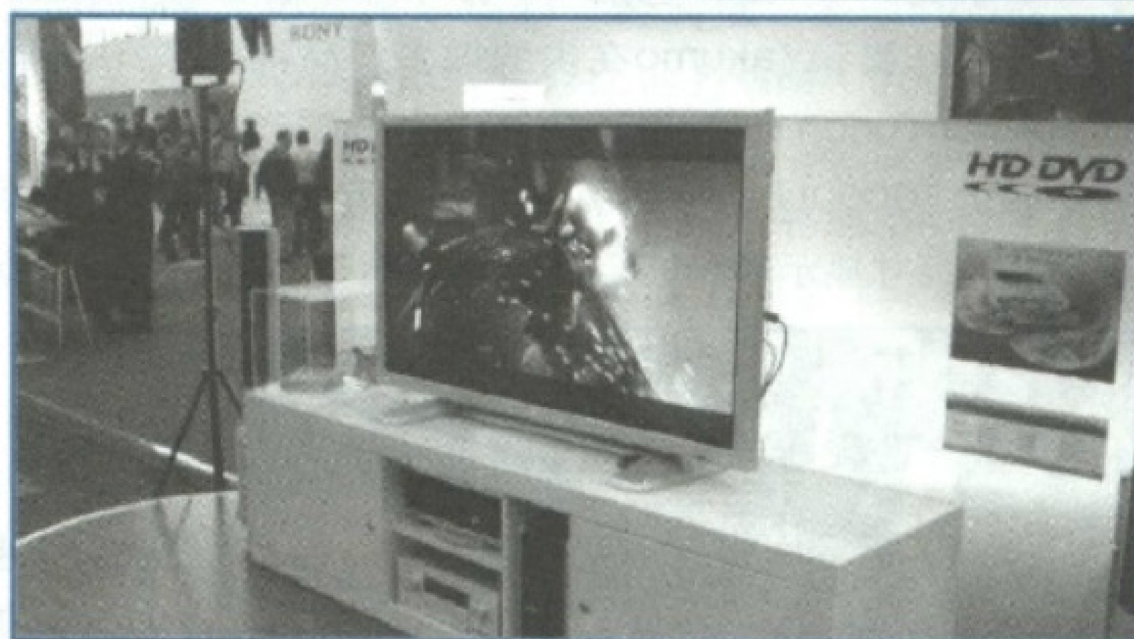
美女与摩托车都被搬上了柯尼卡美能达的展台



整个微软展台看上去就是一个比较大的游戏厅+网吧+3人用电影院


这样生活化的布景在展会上随处可见


HD DVD和Blu ray展台上放的影片都是去年最热门的科幻片之一——I.Robot（《机械公敌》）



DC，却比500万像素的T7便宜，可见和笔记本一样，DC要想轻薄也需要付出更多代价。

但说到底，高端产品（或者说民用数码相机的极限产品），目前仍不会属于超薄数码相机，就像本次索尼摆在角落中的800万像素的DSC-F828，推出快一年了，仍代表着消费类数码相机的最高水准。

5.数字化家庭概念

数字化家庭是一年前由微软在CeBIT 2004上的宣传重点，而在2005年的CeBIT上微软仍继续推广这一概念。

把去年的微软主题展台和今年相比较，我们很容易看出：经历了一年的变化，随着数字技术的完善、HDTV的推出，“数字化家庭”的很多元素已具体化了。我们在微软展台看到了由一整套数字设备装备的房间，就像我们在本章开始描绘的那样。不过就记者看来，要想达到微软在展台上展示的那种效果，首先要求家庭至少在每间屋子摆两台电脑或宽屏幕电视，至少在短期内，这个目标无论针对国内还是国外市场都是很难实现的。本来在微软展台的模拟空间中看到厨房，我们以为厨房真的实现了自动化，结果一问其实全是摆样子的。



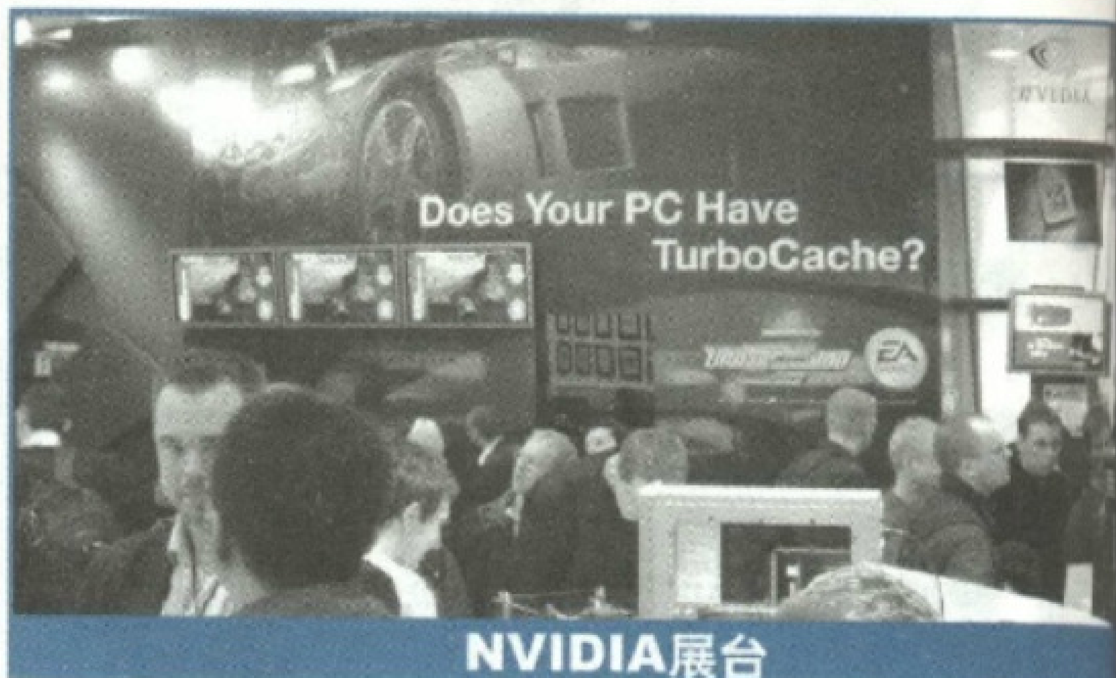
看来微软主要还是推概念，让其他周边厂商，比如数字电视、显示设备、影音播放设备厂商参与推广。实际上展会中所有家电大厂都摆出自己的家庭影院系统，配合自己的硬件来打着数字家庭的旗号做宣传。

似乎到目前为止，数字家庭概念唯一得到实现的就是高清晰的电视技术。在这次展会上我们了解到了关于蓝光技术和HDTV的最新动态，很多展台都在播放高清晰的I.Robot电影。NEC展台的HD DVD工作人员介绍说，在未来两个月内，NEC就会有新一代以HD DVD盘片为读写介质的光驱出现，写入速度相当于16×写入的DVD。知道价格（500欧元）后记者暗中吐了一下舌头，但对于新上市的产品来讲还是可以理解的，毕竟当年DVD存储产品刚出来时价位也高不可攀。而新的HD DVD盘片可容纳超过60GB的海量资源，这自然将为电影工业提升光盘影片的画质打下坚实的基础，也为我们的高清晰家庭影院梦想盖了一块踏实的砖。

另外，东芝展台上也展出了HD DVD播放器的样品，而索尼展台上介绍了Blu Ray（蓝光）的技术和产品，不过工作人员没有告知具体的上市时间。

CeBIT

个人电脑的基石
——传统硬件篇



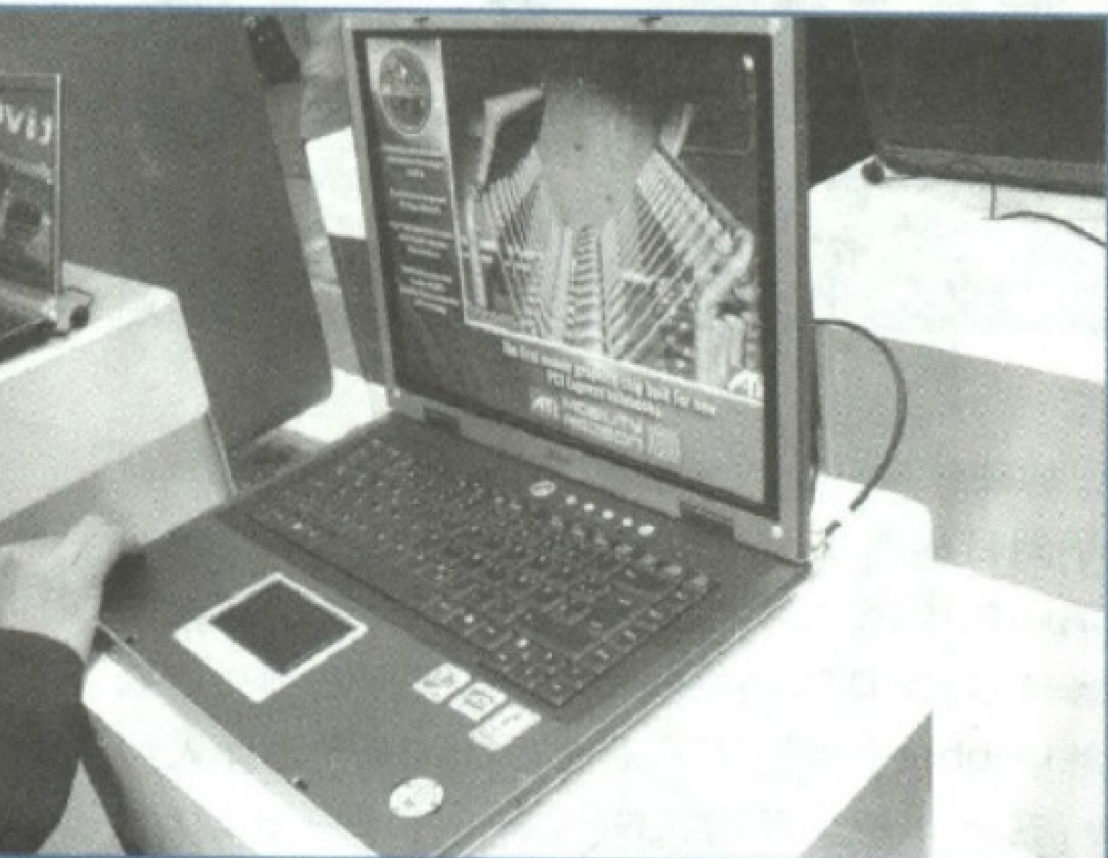
NVIDIA展台

就像前面提到的，虽然本届CeBIT上AMD仍未设展台，但它还是巧妙地利用CeBIT作为自己64位移动处理器Turion64的登陆点。除AMD和Intel这两家大厂外，其他厂商也展出了自己的产品方案，VIA的EPIA-DP双处理器主板和IBM的PowerPC 970MP都是这次展览会的亮点。

Intel方面并没有发布特别有新意的东西，本来期望能有更多双核心处理器和64位P4的消息，但展会上Intel的很多内容和资料都是含含糊糊的，记者稍微一问，接待人员就告诉我们可以去官方网站查……不过在许多展出的Intel平台主板样品上，很多都已标明支持双核心处理器。

1.和AMD走上旅途
——AMD低功耗移动处理器Turion 64

在本次CeBIT上，包括Acer、华硕、富士通-西门子、微星和Yakumo在内的很多厂商推出了使用AMD Turion 64处理器的笔记本电脑产品。像华硕的A6000U、Yakumo的Q8M T64 YW都采用15.4英寸显示屏和整合显卡，重量在2.8kg左右，电池可支持3到4小时。单纯从数据上看，这几款笔记本电脑并不轻，配置也属于中等。


华硕的A6000，采用ATI图形芯片

而MSI展示的一款Mega Book S270笔记本则是例外，这款采用ATI的Xpress 200M显示芯片的12英寸宽屏笔记本仅重1.8kg，是使用T64处理器的第一款超薄型笔记本电脑；该产品其他配置包括512MB内存、WLAN无线网卡、DVD刻录机和60GB硬盘，价格在1200欧元。

从技术角度上看，Turion 64并不是一款全新处理器，而是由Athlon 64改良的、低消耗的、适用于超轻薄笔记本电脑的CPU。它采用90nm制造工艺，支持SSE3多媒体扩展指令集、64位运算和PowerNow!省电技术。AMD本次介绍了2款T64 CPU，一款名为Turion 64ML，功耗35W；另一款功耗25W，代号MT。AMD为最高频率为2GHz的T64设计了512kB和1024kB两种不同的L2缓存版本。

虽然T64并不是一款全新设计的CPU，但从数据上显示，T64 MT-34（1.8GHz，1MB L2缓存）应该和Pentium M 755（2GHz，2Mbyte L2缓存）有相同的速度，而且AMD成功地把功耗降低到了25W。

Intel规定Centrino（迅驰）概念只允许用在使用其指定处理器、芯片组及无线网络模块组合的笔记本电脑上。而AMD仅使用Turion标志销售处理器，对于其他配件没有做明确规定，尤其是WLAN，即使是Intel的产品也可使用，而芯片组更是来自ATI、SiS及VIA等厂商。

ATI支持Turion 64的Xpress 200M芯片组集成了相当于RADEON X300的显卡，而SiS M760和VIA的K8N800A也分别集成了各自的显示核心。ATI和SiS提供的显示核心能使用板载显存，但出于成本考虑并不会大范围推广，更实际的仍是显示芯片共享内存；而NVIDIA、SiS和Uli表示已在研究支持PCI-E接口的Turion 64芯片组。

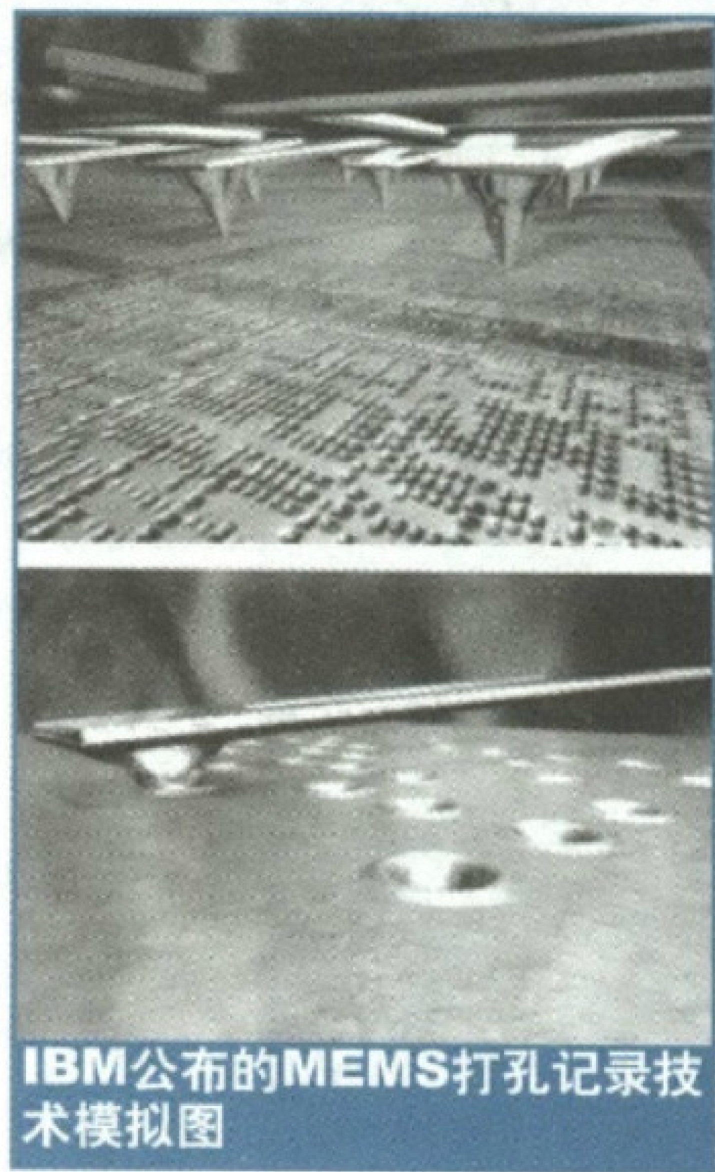
从技术角度分析，作为Pentium M的竞争对手，Turion 64有非常好的出发点，但Intel昂贵的超低电压版处理器Pentium M 10W（最大1.5GHz）和5W的功耗（最大1.2GHz）在超薄笔记本市场上仍然处在优势地位。

在Turion图标后，我们并不能百分之百地获得一款完美的笔记本电脑，因为太多的周边因素如芯片组影响着它的技术含量。但即使是Intel的迅驰背后也存在众多隐患：功耗从21W升到27W的Sonoma架构Dothan处理器的发热量明显增大，而PCI-E总线笔记本的性能提升也并不像其成本那么明显。所以，一款出色的笔记本电脑产品光靠处理器是远远不够的，我们期望明年能在CeBIT上看到更完美的产品。

2.蓝色巨人仍在努力 ——IBM多核心处理器与存储技术

IBM在这次CeBIT之前，公开表示因为盈利问题退出个人电脑市场，并将PC部门顺利交接给联想。由于正在整合IBM PC的德国部门，联想缺席了本次CeBIT，但据悉5月份联想会正式进入德国市场。

虽然退出了个人电脑市场，但IBM对于Xeon服务器的研究仍在继续，因为服务器市场比个人电脑市场更加有利可图。早些时候在Intel之前，IBM就推出了一款称为Hurricane X3的支持双核心处理器的芯片组，该芯片组目前在x366服务器系列上应用。在本次CeBIT上，我们见到了迄今为止CeBIT上展出的最快计算机——一款有1024个CPU（PowerPC 400，700 MHz）组成的超级计算机。另外，也许对IBM来说，最振奋的消息就是使用在


IBM公布的MEMS打孔记录技术模拟图

PowerPC 970上的双核心，此项技术也将应用于苹果电脑上。

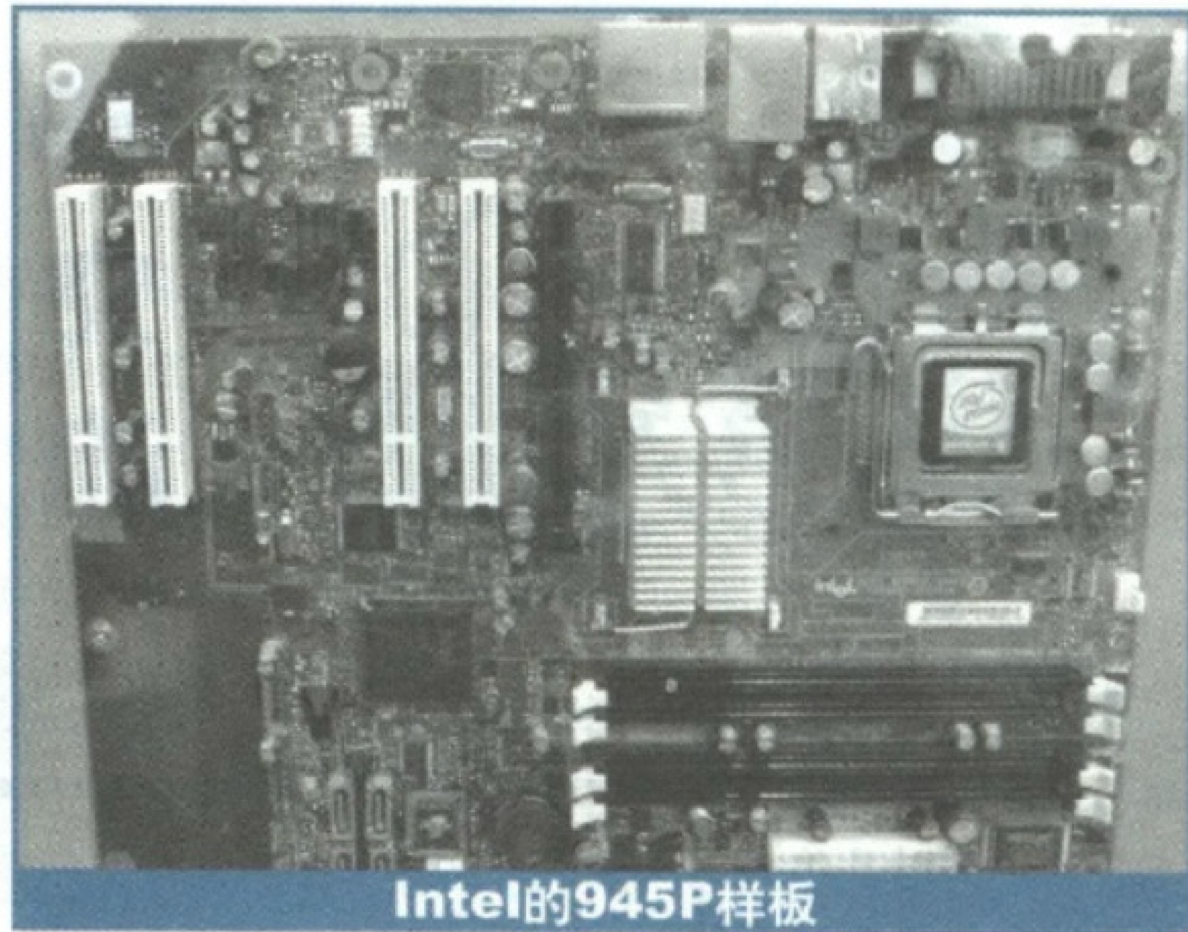
除在服务器领域的成就外，IBM还在CeBIT上公开了首款采用MEMS（微电力机械系统）数据存储技术的原型产品，这项存储技术可通过上千个“小脚”在高聚合物薄膜上进行数据读写，其机制类似于最早的打孔式存储，但它的尺度已达到纳米级别，并可实现数据的擦除和覆写。IBM展示的存储卡采用10nm制造工艺，数据存储密度目前已达到每平方英寸1.2Tbit或153GB，也就是说，可在一枚邮票大小的存储卡内存入25部DVD影片。不过IBM表示这项令人兴奋的技术仍在研究阶段，至少两年内还不会推出市场化产品。

3.PCI-E当道——主板芯片组

正如事先估计的一样，几乎所有主板生产商都在这次CeBIT上推出了以i945P、i945G和i955X芯片组为基础，支持Pentium D、P4和Celeron的主板。Pentium D处理器在计划中只能与新面世的芯片组搭配使用，i955X将成为Intel为台式机生产的唯一一款支持8GB DDR2内存的芯片组；而i945出于设计上的原因，只能支持最高3GB内存。新的ICH7南桥上的4个串行ATA端口将支持包含NCQ和3Gbits/s的SATA II标准；和ICH5/6一样，带有R编号的版本将会提供对RAID功能的支持（4块硬盘）。

CeBIT上的主板新品

与此同时，Intel的竞争对手同样利用这次CeBIT展出他们的新芯片组，比如ATI展出的RADEON Xpress200。这款芯片组已应用到一款有AMD处理器的系统上，并包含3D性能相当于RADEON X300的显示核心。使用ATI RADEON Xpress 200的Pentium D主板在这次展会上已出现，但还没有大规模生产；而华硕预计为Windows媒体中心版本生产一款集成电视卡的主板产品。


Intel的945P样板

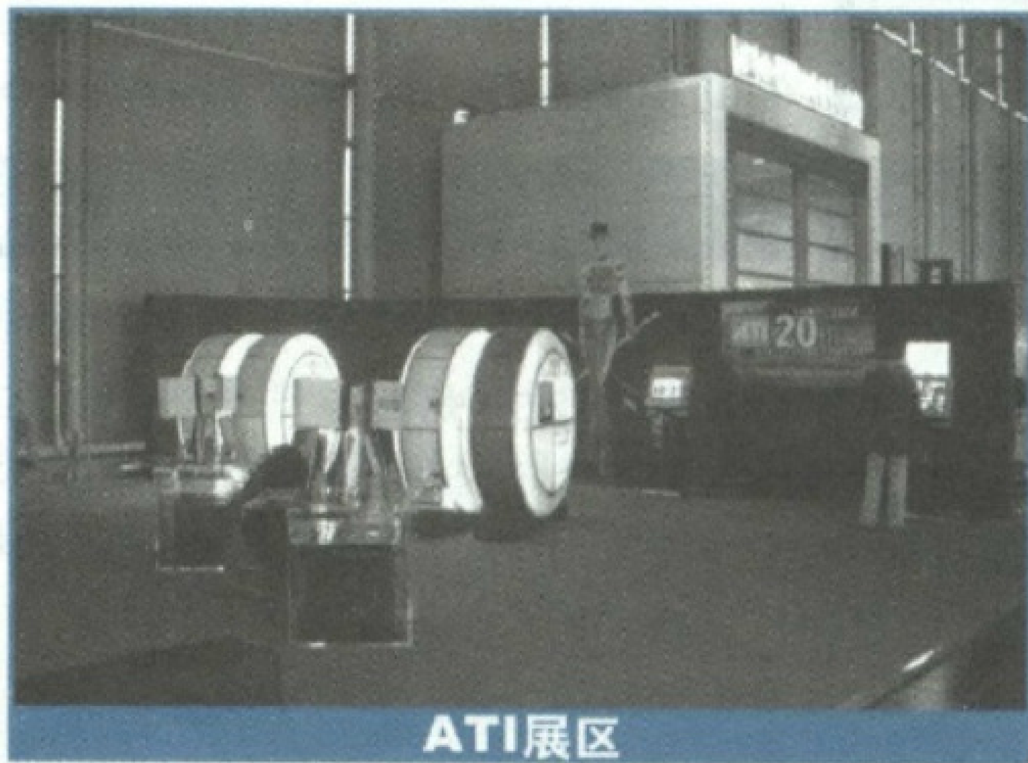
对此，Intel用它的i945G芯片组反击，其中集成名为GMA 950的显示核心，经测试，在400MHz的频率下，它的3DMark05得分比前身GMA 900几乎快了一倍。

在今年的CeBIT上，NVIDIA并没有展出Intel平台的PCI-E SLI主板，我们在华硕展台上看到了一款采用ATI芯片组的Pentium D主板，支持双PCI-E显卡SLI工作，但并没有得到ATI方面的任何消息。

此外，在这次展出的主板中，很多款产品都使用了已发布一段时间的VIA芯片组，如K8平台的K8T890和K8T880 Pro、P4平台的PT880 Pro和PT890等。但目前这些主板缺少一块强大的南桥（目前它们大都使用较早的VT8237）与其他竞争芯片组抗衡，而延迟了几个月的VT8251仍然没有任何消息。

写在最后

记者到达27号展馆有些晚了，展馆内正在播放Queen乐队的歌曲，颁奖仪式则刚刚结束。值得一提的是，今年的ATI展台挪到了27号展馆，相比往年，ATI加大了娱乐项目的投资，到处设立了游戏机和电脑游戏试玩区。这无疑是明智之举，因为去年在NVIDIA展台和ATI展台之间的火爆气氛，对于记者来说可谓是历历在目。在娱乐观众的同时，ATI更是为自己20年的生日做了一个特色长廊，讲述了20年间的历史，吸引了对此公司历史感兴趣的人们。今年三星在27号展台举办了2项活动，一项是DIY大赛，另外一项则是WCG比赛，无疑吸引了众多年轻人的光顾。


ATI展区

和去年相比，由于德国在展会期间大多数时候的天气都非常差，记者的心情和兴致打了很大折扣，加上已不是第一次专门访问这样专业性很强的展览会，已没有了最初的感动和振奋。用平静的心态面对业内的发展，了解自己生活的需要和对高精尖技术的具体要求，丰富自己的生活，是记者想对读者说的。

科技不断在进步，就如社会发展的车轮不会停止转动一样，如何在其中摆好自己的位置，更好地迎接将来，还需要我们共同思考。P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



读者 冰可问：在Windows 98下，**"系统文件检查器"（Sfc.exe）和"报告生成器"（Winrep.exe）**这两个工具的具体作用是什么？另外*.chm这种帮助文件是用什么软件做出来的？

答：系统文件检查器能自动检查系统文件是否完整，如果系统文件受到破坏就可直接从安装盘上重新安装系统文件，这个工具的用途是很大的，通常在系统出现异常后，我们应该使用这个工具，尤其在查杀病毒后，系统文件很可能遭到损坏，一定要记住执行系统文件检查器。

在系统出现我们无法解决的故障时，可利用"报告生成器"生成一个系统报告文件，然后将这个系统报告文件通过电子邮件传给微软的技术支持部门或其他老鸟，就能很快知道原因所在了。

VB/VC等编程软件都带有CHM文件的制作工具。不过要注意在Win95/97/NT中不直接支持CHM文件，需要将IE升级到4.0以上。

四川　龚胜

读者 Ascoli问：我自己制作了**Windows XP ISO启动文件（Ghost万能XP一键恢复纯净版）**，该文件大小为730MB，我用网络传给朋友，他刻录成光盘后为何无法正常启动系统呢？

答：造成这种情况可能的原因很多，比如ISO文件下载不完整，对于比较大的文件无论什么方式下载，完成后不能只看字节数，一定要校验MD5码。如果我们多次断点续传尤其是使用了代理服务器，很容易造成文件不完整，从而造成该文件无法正常使用。

另外，刻录机刻录质量不好或刻录盘质量有问题，也可能使刻录出的光盘无法启动系统，刻录时最好采用低于24×刻录速度，尤其对于刻录超过700MB的盘，刻录成功的几率较低，请多换用品质较好的刻录盘试试，另外也换用不同的刻录软件试试。当然如果安装时所用的光驱读盘能力较差也可能无法启动系统，并注意在主板BIOS中将光驱所在的IDE口设置为"AUTO"，而不要设置为"NONE"。

四川　龚胜

读者 YABI问：春节前我开通了ADSL宽带接入，感觉上网速度还可以，下载文件基本能保持在100kB左右，**但在看网上电影时却常常出现异常，主要是在播放影片时经常出现画面停顿现象，有时甚至根本无法播放**，不知原因何在。

答：网上看电影首先要保障网速足够，对于高数据流的影片，电脑配置过低也会造成播放异常。如果网速和电脑配置都没问题，在播放影片时经常出现画面停顿现象，可尝试对Media Palyer播放器进行如下设置：打开媒体播放器点击"工具"→"选项"进入设置面板，在设置面版"网络"中取消"流协议"中"UDP"选项。另外，播放器在第一次播放某些格式的压缩影片时，可能会出现较长时间的等待，因为播放器将自动上网下载所需的解码器，此

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《三国群英传V》问题集

问：为什么我每次战斗前可使用的军师技都那么少？

答：因为系统默认的是在战前配备界面时让带队武将使用军师技，如果你的带队武将是吕布、张飞这样的猛将，军师技自然就很少了。在这个界面时是可选择让副将来发军师技的，如果你有郭嘉、周瑜这样的副将，就选择让他们来放军师技吧，注意不要按得太快，如果到了确认界面，就没法再修改了。

问：游戏中封赏官位时武将一多就非常麻烦，全部用自动封赏合适吗？

答：一般来说用自动封赏可省去很多麻烦，不过电脑默认的是采用高功勋值的封赏方法，即把武将封为当前最高功勋值的官位，有时这会造成一些失误，比如一些智力和武力都还不错的武将，往往会被分错官位。像诸葛亮这样的将领，电脑可能会自动将其封为武官系的官位，这样他就会损失大量的军师技，可谓没有发挥出自己的特长。所以，在封官时最好能将那些名将手动封赏，发挥他们最大的能力。

问：每座城市的道具到了后期就多得用不完，但卖起来又麻烦，有没有简单的方法处理一下？

答：游戏中只能对每座城市中的道具进行分别处理，这比较麻烦，但为了筹集金钱也只能这样做了。不过赏给武将的装

过程需要一定时间。

另外，IE 的设置也可能造成网上视频播放出现问题，如果提示“可用储存区不足，内存资源不足”，请修改 IE 设置，将 Internet 临时文件夹使用的磁盘空间增大到 600MB左右。如果点播时播放界面不出现或播放窗口不弹出，则故障原因可能是活动脚本被禁用。

四川　龚胜

读者　贝宁问： 我的电脑安装操作系统为Windows 2000，使用一直正常，但最近**发现控制面板“添加/删除程序”中的文字变成英文了**，不知原因何在，如何解决？

答： 这是由于你的 Windows 2000 系统安装了一个编号为“KB841356”存在 Bug 的系统补丁造成的，解决方式在“控制面板”→“添加/删除程序”中卸载掉KB841356这个补丁，并重新启动计算机，问题即可解决。

不过卸载掉该补丁后，每次上网作 Windows Update 时都会扫描要求安装，我们可执行“regedit”命令打开注册表编辑器，依次展开“[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\HotFix]”键，在该键下新建一项名为“KB841356”，并在右边窗口中新建一个名为“Installed”的 REG_DWORD 值，然后将它的值设定为“1”就行了。

四川　龚胜

读者　第四十三问： 我的电脑操作系统为Windows 2000，**请问怎样才能启动硬盘的DMA工作模式呢？** 另外我听说Windows 2000中有一个能对硬盘进行分区的管理工具，但我一直未找到。请问这个工具具体如何启动呢？

答： 启动硬盘的 DMA 工作模式可减少硬盘读写时对 CPU的占用率，从而提高系统整体性能。要开启该模式请进入“控制面板”→“计算机管理”，在弹出的对话框左侧选中“设备管理器”，在右边的列表中双击“IDE ATA/ATAPI 控制器”，选择其中的“Primary IDE Channel”，单击右键，再选择“属性”，出现属性对话框，选择“高级设置”标签，在“传送模式”的下拉菜单中选中“DMA”即可。不过要注意有些主板需要安装合适的驱动程序才能启用 DMA 模式。

要快速启动“磁盘管理”工具，可在“开始”菜单中的“运行”程序中输入“dkiskmgmt.msc”，然后点“确定”即可。

四川　龚胜

读者　克拉问： 我有几个小问题想问一下。一是有时**执行游戏后，发现桌面上的图标变得非常大**，重启之后恢复原状，请问原因何在？另外，**我在笔记本上玩DOS游戏时不能满屏**，如何解决？我的电脑在安装电视卡后桌面上的图标全部变花了，请问如何处理？

答： 很多游戏使用的分辨率通常比笔记本显示屏标准分辨率要低，游戏在正常退出时一般能自动恢复到系统本身的分辨率，但如果因为游戏异常停止等原因，将导致分辨率没有从游戏状态中恢复过来，就会出现桌面上的图标变得非常大的现象。遇到这种情况其实不用重新启动，你只要在显示属性中把分辨率调节到合适即可。至于在笔记本上玩 DOS 游戏不能满屏的问题也很好解决，笔记本 BIOS 设置中通常有一项“LCD DISPLAY Stretch”，只需将其开启即可。

桌面图标“变花”，通常是因为系统目录中的“ShellIconCache”文件损坏导致，将其删除后重新启动即可。如果无效的话，还可试试在显示属性中将“用全部颜色”显示图标选中。

四川　龚胜

读者　糊涂符号问： 我的机器刚开机时一切正常，用一**会儿后机器的速度就会很慢，开IE没有反应，开QQ也慢，开超级兔子想修改也打不开，任务管理器也出不来**，而且动不动就死机。我没查到什么病毒。怎么回事？

答： 你的问题描述得不是很具体，我估计还是中了电

备和道具倒是统一处理的。

问： 可让一个武将学会所有的技能吗？

答： 原理上来说，是可将一个武将培养为精通所有技能全才的。游戏中的设定是每件道具都附带有自己的技能，例如装备了弓系武器，那么武将就可使用“落日弓”或“落月弓”了。另外，只要在下次内政期将装备换下来，你会发现技能仍然没有失去，而是永久被武将学会了。用这样的方法，哪怕只有一把弓，原理上也可让所有武将都学会弓箭系的技能。不过，由于游戏中的武将数量实在太多，每个都这样调整实在太累，所以尽量让名将们把重要的技能都学会吧！

问： 游戏中的幸运月一般每次能触发多少幸运事件？

答： 只要运气够好，30 次也没有问题。如果你不满意，可在每天结束之前存一个档，第2天如果没有幸运事件就读存档，只要有耐心，每天触发一个幸运事件是完全可做到的。

问： 投石车这样的部队要怎样才能学会带领？

答： 投石车和尸兵这样的部队都是特殊部队，是不能通过一般的部队升级来得到的，可到野外触发特殊事件，运气好的话可在沉船等事件里得到。

问： 各城市的特产要怎样才能得到？

答： 在内政处理时可花钱购买。另外，在每座城市最好设置一名武将执行搜索指令，这样也能白得不少好东西。能力强的武将，每次内政期光搜索到的好东西就可卖上几万元了。

问： 在野外流浪的敌人散兵余勇，一般连续抓几次他就不能逃跑了？

脑病毒。比如W32.Spybot.Worm，它是通过KaZaA文件共享和mIRC扩散的蠕虫病毒，用户开机启动操作系统时的速度并不慢，但只要完全进入Windows操作系统，病毒就开始对用户操作进行干扰，使得系统网络连接变慢，执行其他软件速度明显下降。清除这类蠕虫病毒的步骤不难，关键是首先断开网络连接，然后马上通过Windows的任务管理器（Ctrl + Alt + Del可调出）将系统进程中的可疑进程文件及时关闭（如一般用户电脑操作系统莫名其妙地出现Sqlserver.exe进程，则很有可能是病毒文件），接下来关闭Windows操作系统的"系统还原"功能（如果有的话），再使用最新的杀毒软件如KAV或Symantec Norton进行查杀。最后要注意的是，及时执行注册表编辑程序Regedit，检查注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run及RunOnce、RunServices等选项，删除可疑的文件名键值。如果IE浏览器失去控制，那么在重新启动后，使用诸如超级兔子之类的系统设置软件对IE关联进行恢复即可。

湖南 苏旅

读者 费火问：我的SD存储卡上刚拍了几十张照片被不小心格式化了，而且还拷贝进去了几个MP3文件，请问那些失去的文件还有救么？我选的是彻底格式化而不是快速格式化，能否挽救回来？

答：通过使用一些特殊的数据恢复软件，也许能帮你找回一些有用的数据。因为平时我们在使用Windows操作系统删除或格式化（包括非快速格式化）磁盘时，里面的文件并没有真正被删除，文件的结构信息仍然保留在磁盘相关的扇区中，只是相对应的文件分配表上被记录了"删除"的标识，除非新的数据将扇区完全覆盖了，否则大多数被删除的文件就可被恢复出来。比如EasyRecovery和FinalData都有这种数据恢复能力，类似的数据恢复软件还有RecoverMyFiles及Drive Rescue等，你可在国内各大软件下载网站上面找到它们。这些数据恢复软件使用特殊的识别技术找回分布在磁盘各处的文件碎块，并根据统计信息将其搜集重整，其恢复能力还是很强的。它们不仅能恢复误删除的数据，而且对于格式化甚至多次格式化或重新分区丢失的数据及由于病毒、断电等问题造成的数据损坏和丢失都可恢复过来。因此我推荐你用它们试试找回磁盘上的数据。但必须注意，恢复所有数据的前提就是磁盘对应扇区的数据块没有被新数据覆盖，否则就只能恢复部分甚至不能恢复数据了。根据你描述的情况，你的存储卡由于又覆盖上去了一些MP3文件，那么就有可能部分图片不能完全恢复，但还是建议你试着恢复部分数据吧。

湖南 苏旅

读者 常宽高问：前几天感觉机器运行速度超慢，于是用以前装的KAV杀毒，结果只杀掉一部分，而其他的却杀不掉，**比如病毒在我系统盘里面自建一个文件夹，名为_restore**，这个文件夹前天占用1.21G空间，而今天却占用1.86G空间，删也删不掉，DOS下操作也一样。感觉这个文件夹在不停地增大，难道只有重装系统了吗？有办法解决此类问题么？

答：我估计你的电脑操作系统是开启了"系统还原"功能，该功能存在于Windows Me/XP之类操作系统中，默认情况下"系统还原"功能是启用的。它的作用是预先保存当前系统文件信息，当下次出现操作系统的相关文件被破坏时，Windows可使用该功能进行还原服务。由于预备还原文件信息保存在硬盘上不同分区的_restore文件夹中，那么势必占用大量的磁盘空间，而且重新启动电脑后操作系统将更新这些文件夹。随着硬盘内部文件体积的不断增加，_restore文件夹的容量也会越来越大。因为_restore文件夹是受到操作系统随时监控保护的，那么极有可能被一些电脑病毒所利用，如病毒被备份到_restore文件夹，而一般情况下杀毒软件就不能对该文件夹进行操作，

答：一般来说，逃跑的敌人只要连抓3次他就不能再逃走了，电脑一般在第2次被抓时就会上来跟你硬拼。不过，间隔时间太长去抓他可能会出现重新计算次数的情况，所以最好不要放任敌人的散兵余勇在外面晃荡超过两个内政间隔期。

问：听说游戏中还有隐藏的剧本？要怎样才能出现？

答：游戏中的两个隐藏剧本分别叫"巾帼争霸"和"天下归魏"，需要通关一次后才能使用。不过这里有个简单的方法可在没通关时使用。在游戏的安装目录下找到Save目录，里面有一个叫做"Option"的设定文件，打开这个文件，把参数WinNum后面的数字改为1或1以上，就能玩到上面所说的两个隐藏剧本了。

《星球大战之古老共和国武士II——西斯君主》问题集

问：怎么让Disciple加入啊？跟他对话好几次都不加入，请问该怎么办呢？

答：主角要用女的才行，用男的会有一位Handmaiden加入。

问：在Manaan帮助一个飞车选手（外星人），给他500、他晋级后还我500，然后任务就卡壳，不知道该干什么，可是任务还在Active状态啊，没有完成，到底接下去该干什么呢？

答：那个外星人在升级飞车之后，他的赛车成绩会变成3个NPC车手中的第一名，而你要做的就是超越他的成绩变成Champion，之后再跟外星人说话，他会说你很厉害之类的话，任务就完成了。

问：从Halus接到一个暗杀任务，分别要杀死3个

因此也就无法顺利查杀病毒了。此外，系统还原功能时也会导致硬盘空间的紧张，所以，必要时该功能可被暂时关闭，不过关闭以后系统还原功能就会失效，这也是在操作时需要注意的地方。以Windows Me为例，开启或关闭系统还原功能的步骤如下：1.进入Windows的“控制面板”并选择“系统”；2.选择“性能”选项并进入“文件系统”选项，然后取消或选中“禁用系统还原”并单击“确定”就可以了。此时重新启动Windows就可以了。

湖南　苏旅

读者　甩哥问： 最近想买台**二手笔记本电脑**，看了两台机器，**一台是用一种球状设备控制鼠标的，另外一台是键盘中间有小点的**，可我听说笔记本电脑多是用触摸板的，请问哪种好一些啊？这两台机器都是110V电压的，电池也不怎么好，能用么？

答： 这是笔记本电脑的点指设备，用于控制鼠标运动的，一般分为3种。第1种是指点杆，多在IBM、HP之类的笔记本。它以小按钮形式存在于键盘的G、B、H3键之间，可方便地控制鼠标移动轨迹。指点杆的特点是移动速度快，定位精度较好，一般在键盘的空格键下方还有两个大按钮，作为鼠标的左右键。指点杆上手不易，但熟练以后就方便了。第2种是触摸板，它是由一块压感板和两个按钮组成。压感板用来感应手指运行轨迹，而两个按钮则同样是鼠标的左右键。由于触摸板没有机械磨损，控制精度也较好，有的甚至还带有手写板的功能，因此被大多数笔记本电脑所采用，是主流点指输入设备。第3种是你所看到的轨迹球，它多用于早期的笔记本电脑，但其控制较麻烦，设备笨重且容易磨损、进灰，因此现在不多见了。具体情况可根据你自己喜好决定。110V电压的笔记本多为海外市场流出的二手货，接上专门的110V～220V变压器就可用了。如果电池不好的话可更换一下里面的电芯，但必须找到与其相匹配的型号，专业点的二手电子市场内都可提供这样的电池换芯服务。

湖南　苏旅

读者　张凯问： 刚买了一块ATI的9550显示卡，听说可通过超频提高性能，好像还能超到9600 Pro甚至XT的频率，**请问显示卡应该怎么超频，要注意什么问题？** 还有就是我家刚装上1MB宽带，为什么我现在上网浏览网页感觉速度那么慢？

答： 显示卡超频一般是指调整显示卡核心频率（Core Clock）和显存频率（Memory Clock）的数值，使其以更高的效率运转达到更好的使用效果，但事实上不是所有采用ATI 9550芯片设计的显示卡都能顺利超频，不恰当的超频不仅会导致系统不稳定甚至死机，而且还容易使板卡出现故障。9550的内核同9600基本一致，但核心频率上有所缩减，由325MHz下降到250MHz。显存频率一般为400MHz。一般超频的话，可使用Rage3D Tweak、PowerStrip等，也有一些厂商自行推出了专用的超频软件。这里以PowerStrip为例，它可调整显示卡和显示器各方面的参数，其中就带有调整显示卡核心频率和显存频率的功能。你在调试时，可先记录原有的数值参数，然后在此基础上将相关频率调高一些，然后再反复使用一些测试软件如CS 1.6、3DMark 2004等测试一下机器的稳定性能，如果出现花屏、死机的问题，就可试着降低相关频率，最后确认一个稳定值即可。基本上只要参数设置合理，在天气不热的情况下还是可稳定使用的。如果只是上网查看一般网页的话，1MB宽带的理论速度不算太慢，但网络速度的好坏，不仅仅是单方面的线路问题，跟对方服务器的相应速度和处理能力都有关，同时跟使用的时间段也有关（比如凌晨时相对速度要快一点）。此外，1MB的带宽速度如果是下载大量的视频音频数据也不会显得很快，我建议你先咨询一下当地ISP服务商，再采取相应的处理措施。

湖南　苏旅

人，都在哪里？怎么杀啊？

答： 3个人中一个人在Tatooian，一个人在Manaan，一个人在Kashyyyk。先完成Manaan的暗杀任务。去赛车场找Vek，劝说他帮你安排一个见面的时间。成功后回到停机场入口会看到Vek和一个机器人。接着就会进入停机场和目标见面。不管选什么选项都会进入战斗。杀死他后，回去跟Halus领赏，增加黑暗属性。来到Tatooian的Sand People领地，找到一辆赛车和机器人，进入战斗。打败机器人后使用修复技能，命令机器人找到先前的主人并杀死他。跟着机器人走一小段路找到目标，4人联手一起杀死目标，回去找Halus领赏。Kashyyyk的暗杀任务必须等找到Starmap后才能进行。来到Kashyyyk的Shadow Forest，Jolee家附近见到上次跟Mandalorian战斗的Grrrwahrr。接着在附近的Wookie尸体找到一个Datapod，证实Grrrwahrr在昨天已死亡的消息。再回去找Grrrwahrr谈话，他就会变成Jolee的样子跟你战斗。打到剩下一半血后他会把大家推开，变成怪物。继续打到剩下一点血时他会变成Tech逃跑。马上追过去，他会跑到一群Tech内，一个个地观察Tech并一个个地杀，总会杀对一个的。杀完后回去跟Halus领赏，黑暗属性增加。3个目标杀死后，Halus会跟你坦白说他是在利用你铲除他的对手。这时有两种路走，一种是说决不放过他，他会约你在Tatooian的沙漠内单独决斗，一定要单独前去才行。另一种是放过他，结束支线任务。

问： 听说Yain的商人有好东西卖，具体是怎么回事？

答： 在收集完4个Star Map之后，再到Yain去找那商人，并且第二次碰上想威胁他的家伙，把他们解决掉，商人会卖他所珍藏的东西给你，其中有两样一定要买——Mantle of the Force、Heart of the Guardian。

"寻找大软同路人"系列活动之二

谁是《大众软件》完全收藏者？

《大众软件》从1995年创刊号到本期杂志，十载风雨世事变迁，193本应用与游戏软件的故事，承载着的不仅仅是知识与信息，还有中国IT业的十年历史。我们和读者您一起目睹、经历、怀想。193本《大众软件》，摞在一起，该是多么丰盛的精神盛宴。那您是否将这场盛宴的美味，一直延续到今天？

"寻找大软同路人"系列的第二个活动，"谁是《大众软件》完全收藏者？"开始了。活动时间为2005年的4月15日到6月15日，凡是拥有《大众软件》已发行全部杂志以及周边产品的读者，都可以参加这次活动。参加活动者需提供以下资料：自己收藏的《大众软件》杂志和周边产品的照片，《大众软件》Fans测试答卷一份，以及个人的详细通信地址和真实姓名。这些资料可以采用信件形式，也可以采用电子形式。采用电子形式的照片请使用JPG格式，《大众软件》Fans测试问卷的电子版见晶合后院杂志专区置顶红帖（bbs.popsoft.com/index.html）。来信请寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"寻找大软同路人"活动收；E-mail：linxiao@popsoft.com.cn。

参加者都将获得一份《大众软件》十周年活动特别奖，参看本期编辑部报告；同时将有机会参加"第三届《大众软件》读者调查奖"的抽奖活动，并有机会来京参加《大众软件》十周年活动。我们将从参加者中抽取以下奖项的获得者：

《大众软件》完全收藏奖：奖励收藏了《大众软件》已出版的全部杂志以及周边产品（包括光盘、合订本、图书）的读者。

《大众软件》杂志收藏奖：奖励收藏了《大众软件》已出版的全部杂志的读者。

附：《大众软件》Fans测试问卷（请判断以下说法对还是错，如果是错的，请说明原因）

1.在《大众软件》创刊号的编辑部报告中，详细阐明了《大众软件》的创刊宗旨和目的。
2.《仙剑奇侠传》的攻略发表在《大众软件》1995年的第5期杂志上。
3.《大众软件》CD于1998年诞生，到2002年改版，其间共出版了48期。
4.在《大众软件》的资深编辑中，"攻城略地"编辑Cross是资格最老的一位，他还曾经是《大众软件》的封面人物。
5.从1996年01期开始，《大众软件》上就出现了硬件栏目。
6.2001年1月开始，《大众软件》成立了自己的记者组，有了专职记者。第一任记者组的组长是辰烽。
7.为了庆祝《大众软件》创刊3周年，我们制作了32开本的《电脑游戏精选》。
8.从2001年开始，《大众软件》杂志每年都要制作《中国电脑游戏产业报告》，记录中国电脑游戏的历史。
9.《100＋100》是《大众软件》制作的一本游戏攻略精华本。
10.2000年，《大众软件》推出了总第100期特别号，各个栏目都提供了精彩的文章。
11.1999年，《大众软件》由月刊改为半月刊，单期杂志零售价为5.5元。
12.《大众软件》编辑部现有栏目编辑10人，专题记者7人。

10年 200期 大众软件十年

大软200期的出版日期越来越近了，我们将在接下来的几期杂志中，系列追踪与报道大软200期和10周年的各项活动。

寻找大软同路人之读者篇

林晓：你好。兰雨雨，听说你是从大软第一期就开始购买、阅读的，是吗？

兰雨雨：是的。我是从初二开始看大软的。那个时候家里有电脑的孩子是很少的。

林晓：还记得当时为什么要买大软吗？关于大软有没有什么印象深刻的事情？

兰雨雨：就是觉得好看，里面有些攻略要点还被我抄下来记在本上。如此看了几个月，终于忍不住开始自己买大软发展到每期都买，最后还把同学的前几期大软全"打劫"了过来，很开心。印象最深的是1998年生病住院，有一个月没买大软。等出院了哪里都买不到了。那时我还办了大软的读者服务部金卡，都没在服务部找到那期杂志。于是我做了一件黑线（猫扑黑话：大汗）的事情……我把《超时空英雄传说——复仇魔神》的攻略整个抄了一遍！

林晓：看大软主要是为了看大软的哪部分？

兰雨雨：从来都是看游戏部分，攻略、秘技什么的。看大软已经是我的一种习惯了。

林晓：这几年大软一直在变，你觉得这种变化你能接受吗？哪些地方满意或者不满意？希望我们做哪些改进？

兰雨雨：这个么……其实你习惯了一种东西是什么样子，它每次改变你都会不习惯。当时总会觉得没有以前的好，但你还是会慢慢习惯它新的样子……就是这种感觉。我个人不太习惯经常改版的形式，但是希望每次改版都能改得更好。

林晓：谈谈你现在的情况吧。

兰雨雨：我现在在猫扑市场部工作。我的性格比较活泼外向，喜欢每天都不一样的生活。我现在没有很多时间看大软了，但同类的杂志认识了很多，也认识了很多这方面的人，更认识了曾经"神秘""偶像级"的大软小编，这都是些很有趣的经历。我喜欢我的职业，也喜欢猫扑。爱生活，爱猫扑，爱大软……这些是我生活最重要的部分。

快评





05年第6期封面：I like it very much！深蓝色的背景将整个画面衬托得瑰丽而神秘，气势磅礴的攻城场面绘画得淋漓尽致，光线的渲染与明暗的对比，勾画出了一场惊心动魄的“抢滩登陆”战——令人心神荡漾的画面。内容上我一向都最喜欢看“专栏评述”栏目。里面的文章常有尖锐而深刻之处，每每看过之后觉得过瘾，痛快！

（网友 wangjian）

《真·游戏生活》中的真人警匪，怎么看怎么假，气质不对，下次换真的。土豆推荐的软件贴近生活，很实用，表扬！

（网友 zz7650）

赛车游戏终于有了新的突破，我以前以为大软只会做Need for Speed的评论呢。

（网友 Natview）

《死亡之屋Ⅲ》的介绍有点眩晕的感觉，有点乱。我以前没玩过，很希望能玩一下。

（网友 Maxers）

请你点评：针对2005年08期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

启事：2004年度优秀中国共享软件评选活动用户投票奖公布

自2005年04、05两期《大众软件》公布活动启事以来，短短一个月的时间内，我们的网络投票系统一直处于高负荷运作中。截止3月10日用户投票结束时，共收到投票50 584份；去除投票者信息无效、多邮箱重复投票等情况，剩下的有效票数为37 635。此次评选活动的具体结果请参看本期“实用软件”栏目，详细获奖名单请见大众礼物。感谢所有投票者对此次活动的支持！

大家来找碴！

右面是网络游戏《飞飞》的两幅人物设定图。这两幅图主图案相同，但人物的细节描绘有微小差异。请细心的读者找出两幅图上的微小差别，并写下你的答案寄往**xiah@popsoft.com.cn**。我们将从答对的或者找到最多错误的读者中抽取20名幸运读者，奖品为《飞飞》主题帽子以及《飞飞》最新客户端光盘一套。







大软的秘密日记之七

出片那天他们一起落水

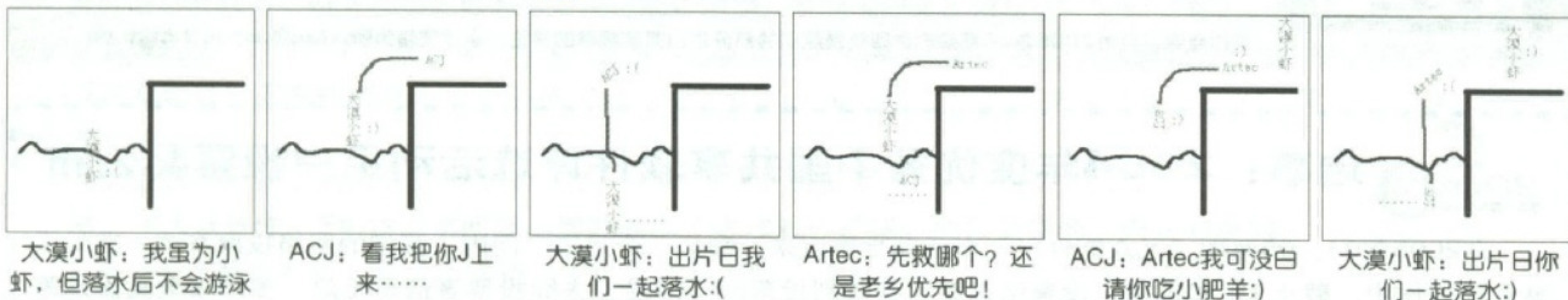
■北京 西四环的起重车

这天正是某期杂志出片周期的最后一日，传统又称“出片日”。每到这一天我都会深刻地感受到：沉重的生活有时会造成压垮的后果，但也会有更多人从中得到升华。其中的诀窍固然是努力，但另一个关键点是有无苦中BT的意识——我们只需要黑暗中有那么几个亮点就可以了。

QQ群里大漠小虾例行播报完次日的各项生活指数预报及生活小技巧，并有数人为自己机器共享中新添的东东做完广告之后，Artec跳出来发出一个链接。原来是一起连环式的起重车落水事件，其主角是一辆小汽车和一大一小两辆起重车http://digi.mop.com/1/55/83/13404.html ……

5分钟后，风行水在群里说：“我在网上看到一组6格漫画，和这个倒挺像的，题目叫‘出片那天他们一起落水’，我发给你们看看。”

以下就是所谓的“网上”6格漫画。



大漠小虾：我虽为小虾，但落水后不会游泳

ACJ：看我把你J上来……

大漠小虾：出片日我们一起落水:(

Artec：先救哪个？还是老乡优先吧！

ACJ：Artec我可没白请你吃小肥羊:)

大漠小虾：出片日你们一起落水:)

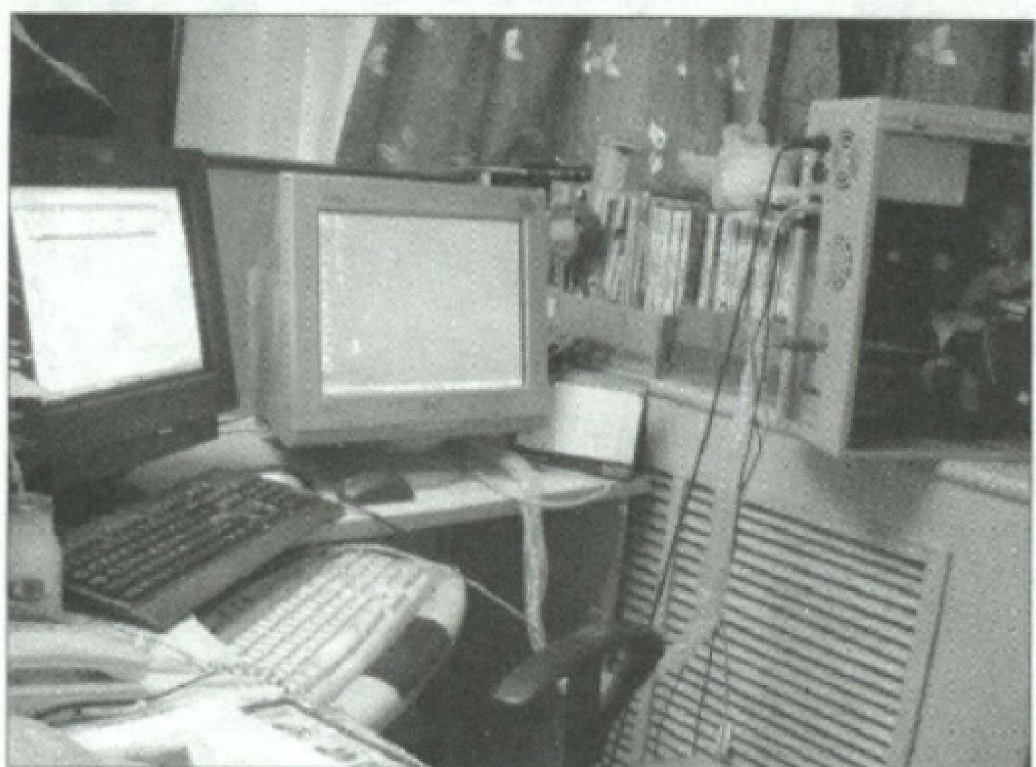
办公室正在更换机器



某人的工作平台



这样的办公隔断很酷吧？两台电脑同时开着联在网上，就像一个人分身成了两个。啊，可林晓这显然属于临时性质。就冲她手忙脚乱找键盘鼠标这通忙，她也用不长久双电脑，还是乖乖用一台电脑省心。末了林晓同学还在那儿嘀咕呢：为什么科幻电影里的人能操纵一堆电脑，一堵墙的显示屏呢？拜托，人家那是科幻电影阿！



林晓的办公桌……



某某人的工作平台

玩“幽灵在线”游戏，赢得惊喜大奖！

游戏说明：

幽灵在线游戏是大众软件和腾讯公司联合推出的一款语音在线场景互动游戏。您可以再紧张刺激的灵界奇幻场景中漫游，可能遭到厉鬼们的袭击，可能在暗室中发现惊人的秘密，也可能在危机时刻转危为安，征服恶魔！在游戏中您将重现“生化危机”中的惊心动魄，体会到另类的刺激享受。

在进行完每次灵界历险后，系统会根据您的表现来测算出您的前世今生，而后上天更会赐予您一件传说中的圣王装备，增强您的实力，是您在下次的灵界历险中更加顺畅。一旦您集齐其中的若干件不同圣王装备，将可兑换到价值不同的超值大奖，还等什么呢？

宝物介绍：

传说中千年之前圣王在圣战中不知所踪，他身上的十件装备也散落在灵界的各个角落，等待着探险者们的寻觅。每件装备都充满了神力，给人以圣洁的祝福，如果集齐了全套装备，更能成为传说中的勇者，迎接圣王的回归。传说中的圣王装备分别是：

头盔	凌虚冠
护臂	麒麟臂
护手	神力护手
护腿	威灵护腿
战靴	火凤靴

铠甲	天皇铠
武器	昊天剑
盾牌	神龙盾
戒指	寒月指环
挂饰	北斗挂日

中奖规则：

1、集齐6件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠）的玩家将获得三等奖，价值100元左右的数码产品；
2、集齐8件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾）的玩家将获得二等奖，奖品为精美电子表、时尚手机、数码录音笔、高级数码相机、彩色数码打印机等；
3、集齐全部10件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾、寒月指环、北斗挂日链）的玩家将获得一等奖，奖品为笔记本电脑一台；
4、用户每兑换一次奖品，所得的全部圣王装备将消失；
5、大众软件将主动联系获得奖品的玩家，并发放到玩家手中；
6、获得一、二等奖的用户领取奖品时需要提供当月拨打移动业务的缴费清单；
7、奖品规格以实际发放为准，页面图片仅供参考；
8、本游戏的中奖规则最终解释权归大众软件杂志社和腾讯科技（深圳）有限公司所有。

参与方法：

玩家用手机随时拨打号码12590881618进行幽灵在线游戏。本号码资费为闲时每分钟收取基本通话费0.15元，忙时每分钟收取基本通话费0.30元（忙时为每日8点－22点，闲时为每日23点－9点），信息费每分钟1元。

客服电话：0755—83765566

一等奖实例



奖品包括但不仅限于以上产品

二等奖实例











1.精美电子表 2.时尚手机 3.数码录音笔 4.高级数码相机 5.彩色数码打印机



M-ZONE全面升级 M计划全面启动



2005年3月，“动感地带”（M-ZONE）掀起了新一轮特权升级行动。其中包括M2.0卡的面世与“动感地带”（M-ZONE）M计划的推出。M计划其实就是“动感地带”（M-ZONE）的积分计划，M计划推出的目的就是要让M-ZONE人享受到更多的具有个性的回馈，享受更多回馈特权。

据介绍，M计划中的重要概念就是M值，M值的积累又与M-ZONE人的话费或数据业务消费多少紧密相关。M计划的积分规则是每1元的花费，都就可以积累成M值，而所有的M值都可以参加年终的回馈。M值越高，年终回馈就越多。据悉，M值可以享受到的回馈非常丰富：可以换话费、换业务、换礼品、换门票，甚至还可以换爱心——献给公益事业！

根据中国移动通信相关人士的介绍，“动感地带”（M-ZONE）M计划的回馈形式将充分考虑M-ZONE人的需求和特点，以数据增值业务及体验活动为主，中国移动通信计划为“动感地带”（M-ZONE）设计五大类回馈：业务类、话费类、物品类、公益类和活动类。业务类将以“动感地带”（M-ZONE）客户非常喜欢的数据业务回馈为主，礼品回馈中除了提供具有中国移动通信企业特色的礼品外，也将联合中国移动在各个行业的合作伙伴提供礼品。而其中最具有创意的回馈形式当属公益类。具有公益心的M-ZONE人可以自愿捐赠M值参加公益活动，中国移动通信透露，今年将推出各种以M-ZONE人为主角的公益活动，例如大家非常关注的环保问题，还有一些社会所共同面临和关注的公共问题也可能成为“动感地带”（M-ZONE）公益行动的对象，中国移动通信期望通过公益活动让“动感地带”（M-ZONE）客户捐赠爱心，更多参与社会生活。活动类回馈则是“动感地带”（M-ZONE）传统促销活动的延续，“动感地带”（M-ZONE）每年都将举办或者冠名各类备受M-ZONE人关注和喜欢的活动，例如全国大学生街舞挑战赛、“动感地带”（M-ZONE）嘉年华等。在M计划中，活动类回馈代表着M-ZONE人有机会利用M值兑换参加各种娱乐盛会、演唱会和促销活动。



除了这五类常规回馈外，中国移动通信还透露，“动感地带”（M-ZONE）客户还有可能享受到话费折扣这一特殊优惠，而话费折扣的比例当然会以M值为基础，M值越高，折扣自然越多。

从今年三月开始，M计划就将在全国范围能展开，每个M-ZONE人在继续享受“动感地带”（M-ZONE）通信产品升级的同时，都有机会通过M计划获得令人惊喜的消费回馈。





免费帐号领取专区
火爆揭幕

游戏点卡
充值卡
教育卡
IP电话卡
动漫周边
网游周边

数字娱乐产品在线销售平台

我们的承诺：

EASY 无需注册，只需三步，轻松搞定
EXPRESS 电子钱包，购物便捷，交易只需1分钟
ENJOY 服务周到，免费领取热门帐号。VIP享受更优价格
ENOUGH 汇集市面上所有的数字娱乐卡及周边产品

www.edogame.com, tel: (010)-82607488 e-mail:service@edogame.com

广 告 索 引

永恒游戏介绍

《永恒 OL》(Carpe Diem) 是由韩国著名游戏公司 GNI Soft 开发的一款全新主题幻想型 3D 网游大作。



游戏特色

一、合体系统，共同战斗

游戏中，精灵作为娇小可爱的MM形象就像花朵一样，不仅受到众多女孩们的青睐，更有许多热血男儿爱不释手，甘愿被人说成“人妖”也要做一回精灵MM。战斗时，只有精灵提出合体请求，如果你有爱心，愿意做“护花使者”，那就别犹豫，和她并肩作战吧！当你同怪物搏斗时，精灵MM倚在你的肩头，在需要时及时为你补充生命值，偶尔还可吸引一下强大的怪物，替你抵挡伤害，难怪连最强大的骑士也不会拒绝精灵MM的帮助。如果把精灵同战士的合体比作“玉女心经剑法”，远攻近战，则精灵同弓手的合体就是“双手互搏术”，双箭齐发。有精灵MM相伴，闯荡江湖，练级还枯燥吗？

二、骑乘系统，提高能力

战士骑在高头大马上威风凛凛，弓手横跨马上英姿飒爽，可爱的精灵MM虽然没有马骑，不过她坐在被自己驯化后服帖的熊熊身上，更加显得娇小可人。骑士们的坐骑颜色不同，所代表的等级也不同，随着经验增加，骑士的坐骑，精灵的宠物还能进化，脱胎换骨。不仅如此，宠物的性别也意味着具有不同的能力。公的宠物主攻，母的宠物偏防，别小看平时温顺的熊熊，一旦发怒，足以让对手吃尽苦头。要让你的宠物忠心耿耿，千万记得在它疲劳时喂它甘草吃哦！

三、领地系统，你争我夺

游戏中骑士团争夺的领地——争霸地图，会在固定时段内开放。地图中央有条沉睡着的巨龙。来到此地图的每个骑士团都以杀死这条龙为最终目的，传说中，杀了此龙将得到上天的赏赐，得到无比尊贵的荣誉。因此，每个骑士团都要先清除其它势力才能得以安心屠龙，于是各个骑士团之间的战斗就展开了……最终，谁将得到上天的眷顾，拥有无比尊贵的荣誉？只有拿出你们的实力来证明一切！

四、物品系统，赋予生命

物品也有生命？它会不会吃人？怪不得上次被一“血瓶”给打了……这是初试游戏的玩家常说的一些话。的确，游戏中的装备获取相当特别，怪物被杀后掉落的物品如果在一定时间内没有玩家拾捡，对不起，时间一过，该物品不会再老老实实地呆在那等着你捡了，“它”开始自由活动在地图各个区域！攻击此“怪物”后不再掉落该物品，而是随机出现一种状态，或许能让你得到1000的金币，也或许能让你一瞬间疲惫不堪，也有可能会出现BOSS级的怪物，可要小心哦！想象一下，你同一顶“头盔”或是一件“衣服”大战一场，是多么有趣的事情！

五、合成装备，打造武器

游戏中每种装备都能用宝石和钻石进行合成，增加其基础属性以外的额外属性。所以，不要以为对手等级高就厉害，我不能装备的武器就一定比我手中的好！如果你有钱，木棍也能打造成“玄铁剑”。当然，武器装备的打造具有一定的失败率，越高级的武器越是难以锻造，这也保证了只有经过你精心打造后的武器才是独一无二的。

六、任务丰富，团结协作

游戏中不同NPC有着不同任务，难度也有差异。或许你单打独斗可完成，也可能任务危险复杂，只有依靠玩家齐心协力。完成任务不仅可获得装备、道具、金钱等，人物本身还能得到大量的经验值。

游戏配置



《永恒》拥有华丽的3D特效，其独特的3D地形引擎将呈现细致而广阔的地图，并通过卡通渲染技术营造出写实风格的画面。再加上混合采纳第一人称及第三人称的优点，支持“多人称视点”，提供的最大可视范围达到24倍，使人有耳目一新的感觉，并且配置要求不高，如此华丽的画面 GeForce2 显卡也能表现，真是物超所值了。

最低配置

CPU：P Ⅲ 500
显卡：GeForce2 MX400
内存：128MB
DirectX 8.0
操作平台：Win98/Me/NT/XP

建议配置

CPU：P Ⅲ 1G
显卡：GeForce4 MX440
内存：256MB
DirectX 8.1
操作平台：Win98/Me/NT/XP



我的选择
《仙界传》赏析

玩了几年以PK、练级、打宝为主题的游戏后，我不禁厌倦了。前几日，朋友给了我一个正在封测中的《仙界传》游戏账号，并嘱咐账号紧缺，不可浪费资源。为了朋友的嘱托，我下载了客户端，在输入账号进入游戏后，我的第一感觉就是：我来对了！

主张个性、彰显自我——细致的人物设计

说到创建人物，从开始的选择人物到后来的设计人物，游戏系统越来越完善、越来越人性化。目前的游戏在创建人物时都会让玩家自己对游戏人物的脸形、服饰等进行色彩、大小的搭配，而在《仙界传》中，不仅具备以上的细节，让我更加惊喜的是，在设计人物上，此游戏竟然细致到对五官的搭配：柔情的双眸、妩媚的眼神、上挑的单凤眼……单是眼睛的选择就足以让人眼花缭乱，再配上各式风情万种的双唇，足够创造出与众不同的自我。

仙乐飘飘，我心飞翔——精致的整体系统

所有的游戏在登录时都会有各自的背景图片以及背景音乐，《仙界传》当然也不例外。说到《仙界传》的音乐，是我最醉心与此的原由，清灵缠绵的音乐入耳就让整个人的身心都放松了，有种净化心灵的感觉，仿佛自己已身跃仙境。

对于很多同类型的游戏来说，游戏界面如何合理分配是相当重要的，《仙界传》的游戏界面主要分为两大区，上面为快捷键的分布区，下方为各类聊天频道、状态以及道具使用分布区。虽然两大区占住了屏幕的上下两部分，但游戏画面并未因为界面的分布而受到影响，更加突出的一点是，聊天频道可随意调至为3种大小，便于查询聊天信息。

《仙界传》的游戏画面和目前市面上的《梦幻西游》属于同一种类型，色彩丰富，建筑精巧，画面清晰自然。尤其让我惊讶感动的是，此款游戏在动态景物的制作上也相当精妙：漫天飞舞的蒲公英、飘零的花瓣……动态型的景物完全将《仙界传》中的“仙”字突出地展现在了玩家面前。



凭添乐趣，独具匠心——多元化的游戏特色

每款游戏都会有属于自己的游戏特色，《仙界传》同样不例外，在很多方面其独具匠心的精心设计已将特色彰显出来。



《仙界传》中也有战斗宠物，除去做任务可获得外，还可利用封印卡将游戏中的怪物抓来成为自己的新战宠。游戏中除去战宠，还有神兽驯养系统。玩家通过孵化神兽蛋，获得幼兽，而幼兽是否能健康快乐成长，这和玩家是否精心照料有着相当大的关系。通过对幼兽的悉心照料，更能增加玩家对他人的关怀与爱心，有利于创造绿色健康的网游环境。

在本人记忆中最初的锻造系统还是《传奇》中的武器锻造，形式单一。而在《仙界传》中，每个玩家进入游戏后，都可在选取职业的同时选择一种锻造技能作为自己的生产手段，分别为武器锻造、装备锻造、弹药锻造和法宝锻造。玩家可在后期根据自己的需要去合成出自己想要的任何物品。当然，生产手段在满足自己需要的同时也可和其他玩家作交易，换取自己无法合成而又需要的物品，可谓利人又利已。

除去以上的游戏特色外，《仙界传》中还有“阵法”这一系统。这是谋士的技能，可通过不同的阵法达到运筹帷幄的结果。“阵法”乃中国古代的失传之学，能将它巧妙地运用在游戏中，绝对能调动玩家的探索之心。

目前市面上的游戏一般会有结婚系统、拜师系统，并且越来越完善，可见不论是在现实社会还是游戏里，人际关系都占举足轻重的地位。俗话说：一个好汉三个帮。那么在《仙界传》中，这一佳话也延续了下来。游戏中，除了传统的结婚系统和拜师系统之外，还增加了结拜系统，这是特别让我看重的。能和自己的兄弟同生死共患难是何等的气概，结拜也是一种承诺，对义的承诺，游戏为了弘扬这种精神，鼓励更多的玩家参与这种系统，会增加HP和MP值，在对付敌人方面又多了一份胜利的信心。

永无止境——强大的任务系统

从人物登录上游戏的那一刻，强大的任务系统就已正式启动，不会让玩家产生在游戏中无所事事的感觉，而凡间三步一小任务，五步一大任务会让玩家玩得不亦乐乎。

以上是我在游戏《仙界传》中的一些感受，此游戏尚在封测中，有些不足尚待修正，希望它能早日进入市场，成为更多玩家的选择。

《航海世纪》
——船只高级升级攻略

提到船只升级，想必每个航海玩家都要会心一笑。



其实在《航海世纪》中，船只的升级就和RPG里面的人物升级一样，不同的是，每个玩家不但要修炼自己的人物，还要提升自己的船只属性。

船只升级所需要的属性主要分机动、武装、构造3种。表面上你可练机动船、战舰或商船，但其实都要练，任何一样不练都是垃圾船，除非你以后不参加海战。

机动船升级概要

机动船升级的因素是机动，而机动的获得主要通过航海经验和探索发现物获得，尤其是后者。公测后将增加给机动船的特殊道具——望远镜。望远镜决定了你所能探险到的发现物的级别。也就是说，你不装备望远镜，那么你只能探到1级发现物，装备了相应级别的望远镜就能发现相应级别的发现物。

出海之前，一定要带好水手医疗包和带够水手。发现闪光后，先降帆再去探索，因为降帆以后消耗的给养会减少许多。

航海小贴士

鉴定发现物是能得到声望和钱的，如果探完1～6级发现物，你应该有四五百万的金钱，声望应该达到125 000，假如你是中国国籍，那你的爵位应该是骑尉，65 000是侍郎，能公聊。相应地，机动船升级时，也需要一定的武装级别。比如说当你升4级突击船时，就会要求你的海战达到15级。

商船升级概要

商船升级所需要的是构造等级，主要通过贸易中得到的经验来获得。每提升一级构造就能增加5.00的船只载重量和50点的耐久度。升级商船所需要的就是不断地贸易，新版本中，如果不是完整的贸易（A城买B城卖，中间不能换）将不能得到贸易经验。

商船升级小经验



一定要找几个流行的QQ群，找人组队，组比自己高的或同级的。4商跑流行时间也勉强够用，到了5商6商（组队），你基本都能提前10～20分钟赶到（塞维—天津）。假如提前到了天津，你必须马上拉货去江户，时间还够，马上拉货回天津，时间更充分的话你能跑3次，这样你就多了20万以上的经验。而到了欧洲，如果是提前到也别傻愣住，马上冲去郊外砍狼。切记，充分利用时间，一刻也不能浪费！



战船篇

战船升级靠武装，武装获得就靠打海盗。海盗怎么打？学问非常大。另外就是各地的战盟任务一定要做，战盟任务大多是要求你去打几艘走私船或海盗船，你做了的话不但打船能得到经验，回来交任务还能得到额外经验和奖励。

初级战舰升级概要

1战：基本上就是打走私，在雅典外面的克里特，一到晚上大批的海盗就出来了。建议大家乖乖打瘸腿的吧，不要冒险去打铁手以上级别的。等海战7级时就可升级炮击术，然后换上2级炮就可打钢牙了。

2战：去热那亚升级船只以后，可选择在热那亚打科西嘉海盗，或回雅典。要注意的是，练海战时建议大家选择水属性的船首像，不然的话很多战利品拿不起来就浪费了。另外可到各个冒险岛的战场去打武装掠夺船升级了。

3战：3战以后基本上就非常好练级了，首先是可引怪炸。大家可到巴塞或塞维去买装备3级船的水雷，破坏在200多左右，这时你可不打无聊的走私船了。

船装甲

船装甲有基本船装甲、护帆甲、防撞甲、防弹甲之分，4种装甲的用处各有不同，对于新手阶段，因为打的都是低级的NPC，相对来说用处不大，但到后期船只使不使用船装甲的区别会非常大，可以说是非常明显。

因为公测版本增加了对撞角的攻击参数设定，也就是说现在的撞击会对船只的伤害很大，所以防撞甲很重要。其次是护帆和防弹甲的数值也作了相应的变动。并且根据船只的等级不同，能力也有所区别。因此对高级船只来说，更好的防护是非常重要的。

火炮

在航海世纪公测版本中，对火炮的威力和一些数据都作了调整。在新版本中，垃圾炮（普通火炮）分为4个等级，在射程和威力上没有什么改变。

改动最大的应该是曲射和速射两种。在新版本中曲射炮在射程上每提升一个级别增加5个点数的射，对应增加1点威力。不过现在3级以上的火炮除垃圾炮以外，都要通过海盗NPC来获得，因此价格还是比较昂贵的。

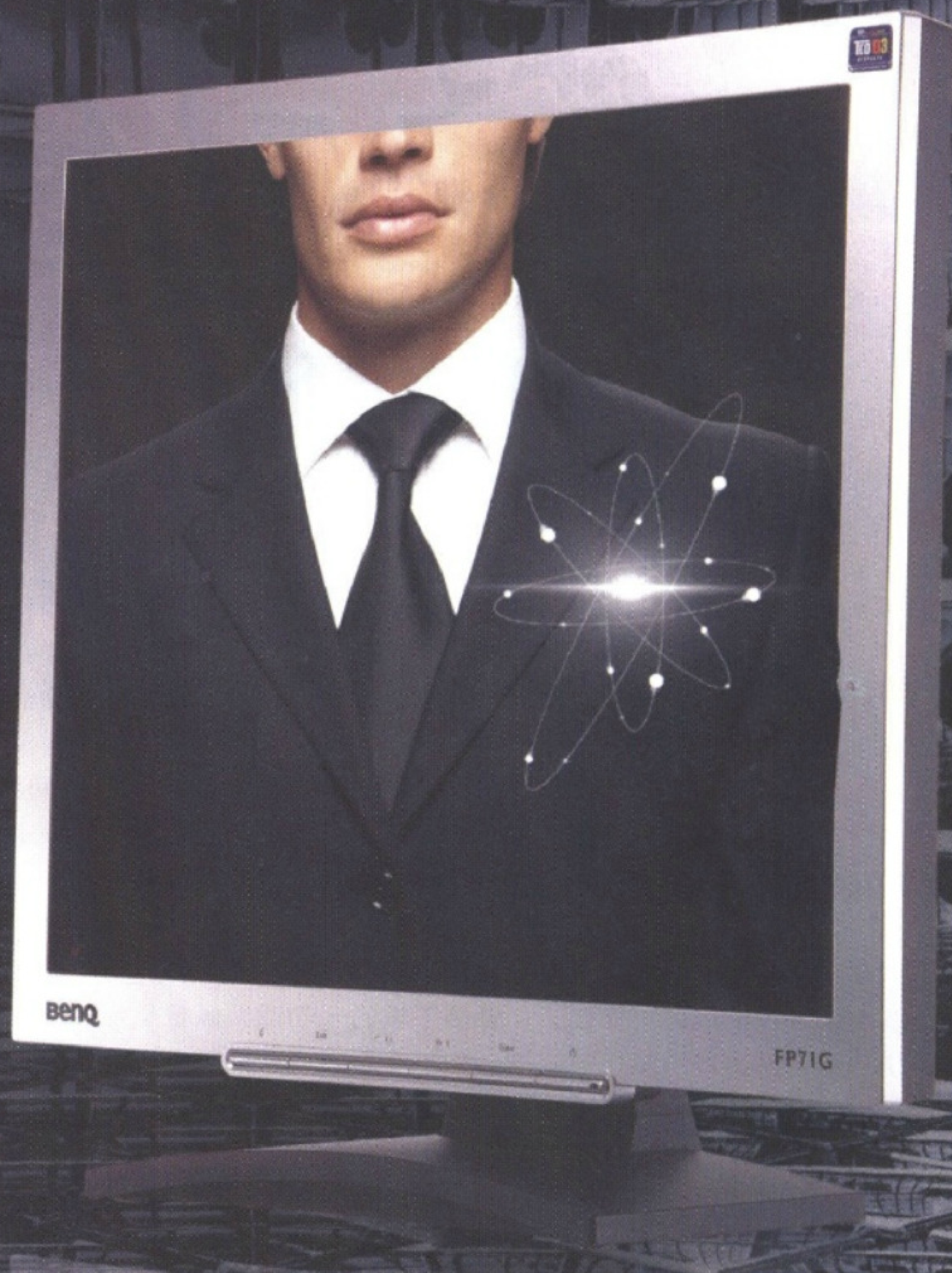


BenQ

G系列液晶显示器

绝对金属
绝对极速

外冷内热
完美结合



FP71G/FP71G+/FP71G+S
液晶显示器

BenQ G系列液晶显示器　绝对金属，绝对极速

外冷内热的完美结合！
绝对冷峻的金属质感外型，是你看到Mr.G的第一眼感觉，
他敏锐的头脑，可以在极速时间响应，带给你流畅清晰的视觉享受，
长达50000小时的强健体魄，让他能历久弥新，
而超高学历TCO系列认证，更让他增添了贵族气质。



FP91G/FP91G+
液晶显示器

金属男人G系列液晶显示器 内外兼修一眼难忘！

明基电通中国营销总部　苏州新区狮山路268号
服务热线：售前 0512-68078800-6701　售后 0512-68095919　工作时间：周一至周五8:00-17:00
网络服务：http://www.BenQ.com.cn/service.asp

BenQ 会员注册大奖连环送！
即日起登录www.ClubBenQ.com.cn/club 注册成BenQ产品俱乐部会员，就机会获得液晶显示器、Joybee Mp3播放器、数码相机等奖品。

BenQ
享受快乐科技

仙剑在TV中重生？

■策划 本刊编辑部

有关“仙剑”电视剧的思考

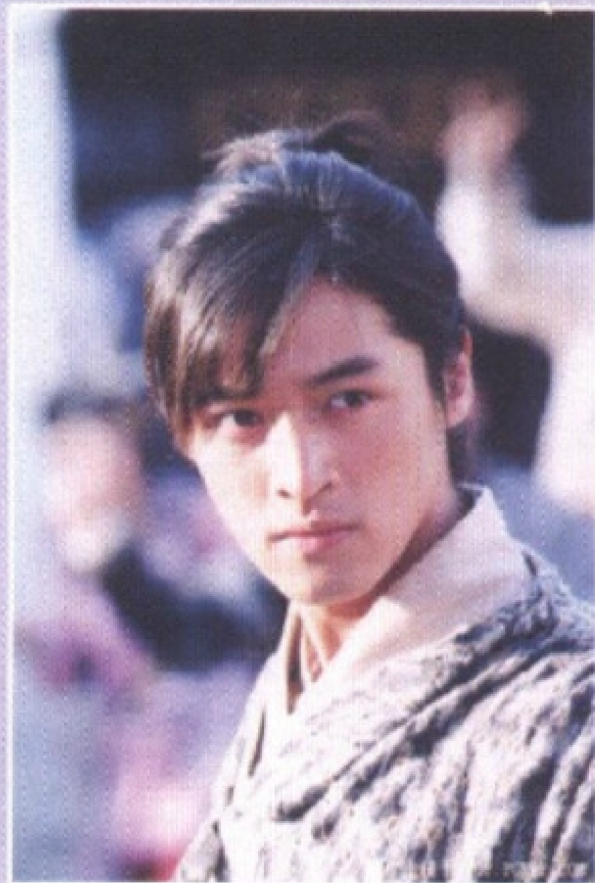
有一则传闻断断续续流传两三年了，说是“央视”要将大名鼎鼎的游戏《仙剑奇侠传》拍成电视剧，最后这则传闻变成了现实，只不过它的制作方是香港唐人影视公司。

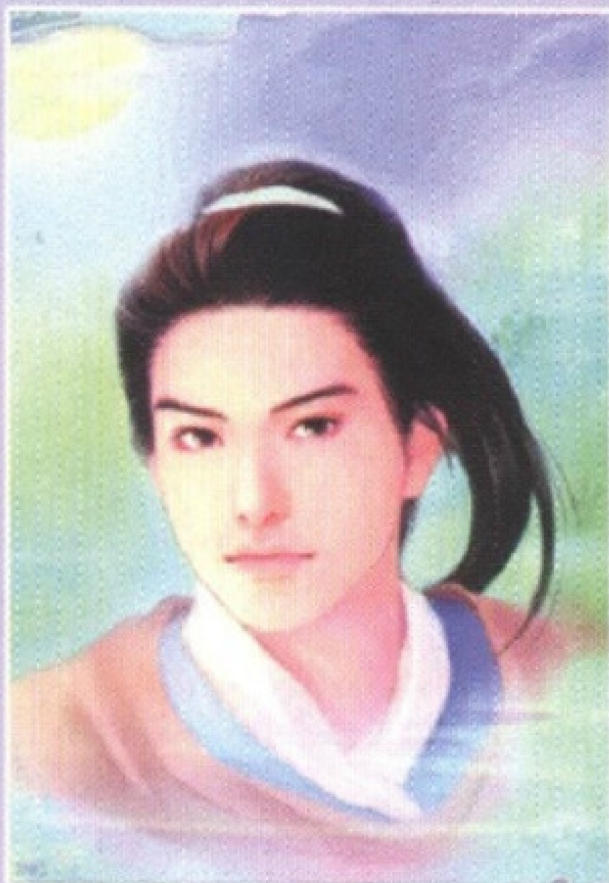
于是，在《仙剑奇侠传》这款游戏出品整整10年之后，它的同名电视剧开拍并播映了。

影视杂志很多，可是开拍和播映的前后，关于这部电视剧的报道却不多。热闹的消息还是在网上，细一看，叫好的和批判的，其实全是清一色的玩家。

“仙剑”被大众媒体称之为“情节游戏”，初听之下倒也非常贴切。制作方负责人对《仙剑奇侠传》的评价是：它的情节并不复杂，如果单纯地只是复制游戏内容，那么只够电视剧两三集的拍摄内容。在一篇报道中，李逍遥的扮演者表示说他玩过“仙剑”，但接下来的一句话大概就是媒体记者自己编撰的了——“据说战绩不错”，这流露出了他们对此游戏的陌生……这一切都表示出，游戏至今还没有完全纳入大众文化的主流体系。对于那些每天晚上抱着电视看的姐妹和阿姨来说，这不过是消耗时间的另一部八卦电视剧而已。

然而，作为国内第一部由游戏改编的电视剧，《仙剑奇侠传》的开播还是会在游戏行业的历史上留下一笔。一部有史以来最优秀的中文武侠角色扮演游戏，终于被拍成了电视剧。就算不谈电视剧本身的优劣，能看到自己无数次梦见过的游戏人物真地在电视里口对口地亲嘴了，很多当初年少、意气风发而今胡子拉茬的生活失败者，也会偶尔地鼻涕眼泪一把吧……





男主角李逍遥其实是平民阶层青少年的典型化身，他的成长历程美化了现实生活里成长所要经历的苦闷艰涩。F4的周渝民、5566组合的队长孙协志、老牌小白脸林志颖，或许都不如这个尖下巴的上海学生胡歌来得贴切，他可是仙剑之父姚壮宪“钦点”的不二人选。李逍遥本来就是个小混混，年轻男演员演起来大都得心应手。





林月如这个角色相较之赵灵儿，则更贴近真实女性的感觉了，她被塑造得颇有血肉。随着年纪的增长，很多人越来越喜欢这个角色了。安以轩小姐大概是对这个角色没什么想法，所以她演的林月如蛮横有余，而泼辣不足。我们可以把这归结为剧本和导演的问题，也可以归结为一个本色演员扮演了一个不符合她本色的角色。





赵灵儿如果生活在现实世界，那她一定是那种可充分满足大男子主义欲望，而又很快会使男人感到腻烦的女性。幸亏她只是男人尚不了解女性时的一种错误想象的产物。她的扮演者刘亦菲今年刚刚19岁，她赋予了那个小地方出身、带着点土气的小妖精以额外的冰清玉洁。不过她的眼神里，却只有城市少女的不安分，而鲜有原著角色之刚烈。





阿奴这一角色，在游戏原著中的形象就有些模糊，她的个性远没有她的法术给人感觉鲜明。这部电视剧在2003年底到2004年初时试拍过两集，阿奴的扮演者刘品言当时曾试演林月如。她是目前中国台湾省当红组合Sweety的成员之一，被选中参演本剧时未满16岁，也不必奢求她有太多表现，活泼就够了。

或许“仙剑”所代表的那个时代已过去了，“仙剑”所传达出的那种感受，与听着周杰伦的歌长大的新一代人的感受已不同了。李逍遥和周杰伦比起来，未免太不够个性。

对电视剧表示强烈不满的观众，或许是他们自己已老了吧。10年前，一款游戏出现了；10年后的今天，它被改编成了电视剧。主要角色的平均年龄不过18岁，也就是说，当我们第一次为这款游戏所感动时，它的电视剧的主要角色扮演者才不过是小学2年级的孩子。

一场梦做了10年，这已是游戏业内难以逾越的高峰。也许这部电视剧的开拍，是“仙剑”所引发的文化现象最后一次如此大规模地进入众人的视野了吧。

“仙剑”TV版的七大精彩

第一　此情可待成追忆　精彩指数　5

以爱情为主题，使遗憾成为无限追忆之美。无论是原著电脑游戏还是改编以后的电视剧，这一特质都成了贯穿这两部作品的一条主线。电视剧的导演显然更懂得如何利用电视的表现手段去营造爱的氛围和情感纠葛，无论是大到爱恨纠缠的生死结局，还是仙灵岛上盛开的桃花丛中的两情相悦，小到一颗在泪水的浇灌下居然发芽的石头种子，爱的力量被导演运用成为赢取观众和游戏玩家认可的最佳武器。





林家堡比武招亲，比较忠实地再现了游戏中的场景

第二　侠之大者天地间　精彩指数　4

所谓江湖，不只存在于热衷于武侠小说、电脑游戏玩家的理想之中，作为一部源自著名中文武侠游戏的电视剧，武侠、江湖是导演手中又一极具号召力的武器。相对进程单一、对话固定的电脑游戏而言，电视剧中的江湖显然要鲜活了许多，行天下的侠客，除魔天地间的酒剑仙、从客栈的店小二成长为救天下苍生大侠的李逍遥被塑造得更为平民化、通俗化，想必这种流行风格的武侠文化更容易被广大的电视观众所接受吧。

第三　似水红颜惹人怜　精彩指数　4

仙剑电脑游戏改编成电视剧的成败很难在网络上使观点迥异、针锋相对的两派之间达成共识，而电视剧中的男女主角以及两岸三地众多实力派明星的加盟确实为电视剧增色不少，也是电视剧中极少几处没有受到玩家、观众诟病的亮点之一。清新可人的女主角刘亦菲、帅气乖张的男主角胡歌虽从某种程度上说，有姚壮宪先生亲自挑选主观因素的色彩，但二人可谓在形象上并未使万千玩家失望。《卧虎藏龙》中碧眼狐狸的扮演者郑佩佩、香港实力派明星徐锦江等几位知名的老牌演技派明星的表演也有多处可圈可点，强大的演出阵容也是此次电视剧的一大看点。

第四　服装特技展天马行空之想象　精彩指数　3.5

虽然电脑游戏并未在时间背景上有明确交代，但对于电视剧的拍摄而言未必不是一件好事，建筑物、服装、武器这些重要的道具除了可尊重电脑游戏中唯美的传统中国画风格之外，电视剧导演可在情节触及的场景中尽情发挥，少数民族的服饰、熙攘的江南水乡古镇，都成为浪漫主义武侠电视剧的重要画面组成元素之一，视觉也永远是征服电视观众的必要手段。仙剑电视剧在另一重要表现手法——特技上也做足了文章，御剑飞行、仙术展示、各类魔兽精怪等眩目离奇之景象，无一不得益于电脑特技的展示实现，如此看来，仅电脑特级的制作费用投入，也不可谓不大。



仙灵岛求药，电脑特效的运用必不可少

第五　人物关系错综复杂　精彩指数　3

相比电脑游戏而言，此次改编的电视剧人物关系更显复杂，阿奴除了在全剧开始即被赋予了更复杂的人际关系，并在身世上颇多蹊跷之外，拜月教主、石长老、刘晋元、南诏国国王等原作中一个个近乎“冰冷”的人物角色也被编剧赋予了更多“新鲜”的血肉，且多个人物间关系复杂，甚至为了剧情的需要，唐钰这一虚拟角色也全新登场，为了迎合故事性的需要，编剧的用心可谓良苦。

第六　改编之处更近情理　精彩指数　2

电脑游戏中，无数玩家被初出茅庐、仙岛求药的小李子的奇遇所打动，但仙遇终归是可遇而不可求。为了让更多不熟悉电脑游戏的观众便于接受这种“奇遇”，在仙岛求药的情节中，编剧将此章改编成为10年前李三思以儿子之名行侠救下姥姥、灵儿，而10年后，再次见面，图报恩情，姥姥遂促成两人成婚。此事看来，更合逻辑，顺理成章，也更易于广大非电脑游戏玩家接受。这种细微之处的改编颇多，但观众和玩家之间在此部分的争议也最多。

第七　对白尽显现代派　精彩指数　1

酒剑仙对着李大婶投出艳羡的目光：“……你就是江湖人称美女万人迷的李芙蓉……”李逍遥大声

说道："发财以后死老婆，这是男人最大的幸运。"月如问晋元说："我胖不胖？"晋元说："你是健美"。仙岛初识，李逍遥与赵灵儿双双躲入衣橱，灵儿轻触逍遥喉结问，"这是什么？"逍遥回答："这叫挑逗。"当笔者所录这几段网络上流传甚广的"仙剑语录"时，千万不要喷饭，更不要以为是哪部"大话版"的青春偶像剧。如果，从年轻的受众群体的角度来看，我们可能并不希望看到的只是一个救天下苍生与水火之中的冷漠大侠李逍遥、冰冷无趣的赵灵儿，诙谐、幽默的现代派台词可能也是行走江湖中的一点"作料"吧。

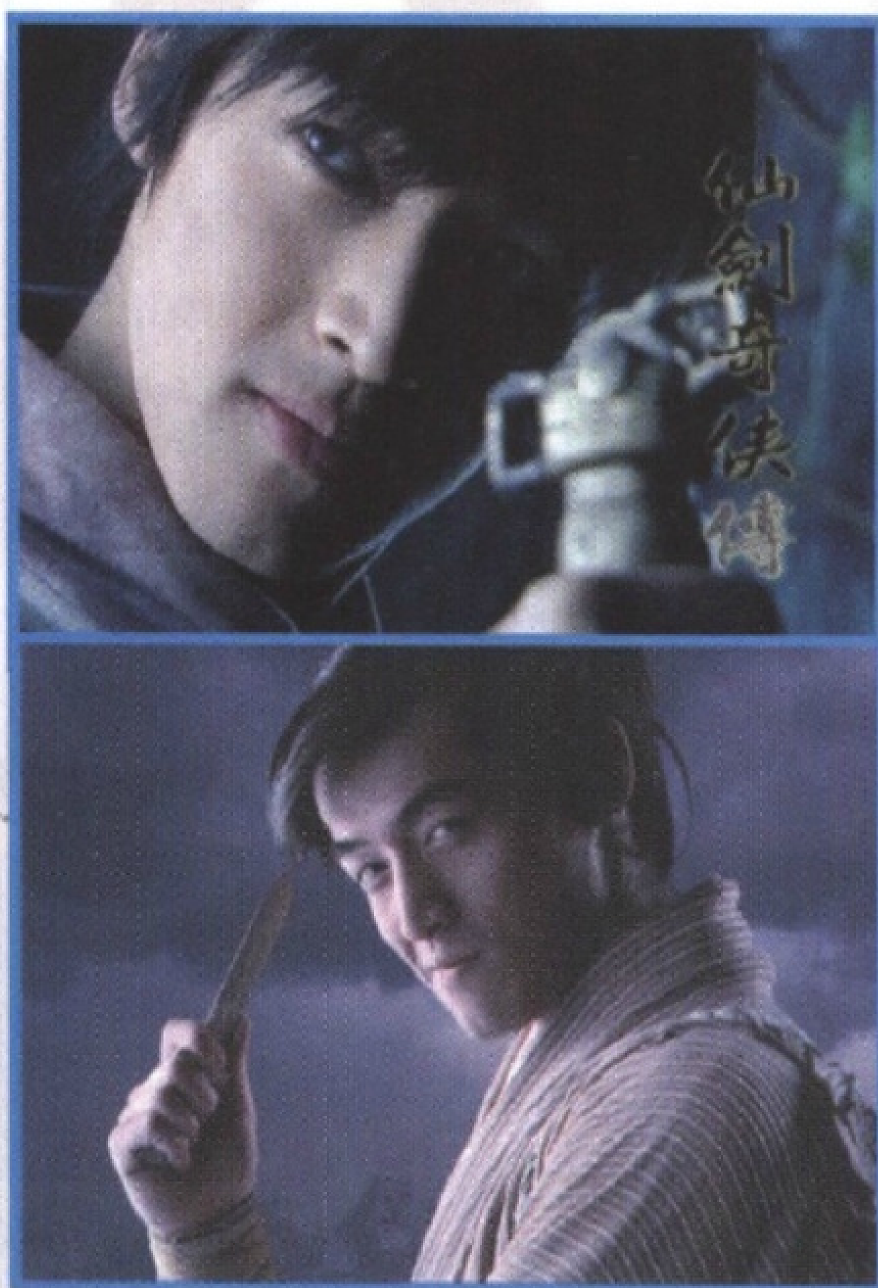
"仙剑"TV版的四大遗憾

作为第一部从国产游戏改编过来的电视剧，仙剧在体现出上述精彩之处的同时，也留下不少遗憾。下面笔者谈谈自己的看法。

一 人物刻画有商榷　遗憾度：5

仙剧把一些原本符号化的人物描绘得比较好，但对游戏中的一些主要人物的刻画还有不少值得商榷的地方，有的与游戏中的形象还有不小差距。

李逍遥：从行为上看，剧中李逍遥的一些行为并不符合他作为"侠"的特点。比如说他3次去偷石长老的钱，这只能说是"盗"，虽然有"侠盗"的说法，但侠盗是那种专偷为富不仁的人的财物，用来接济穷人的武侠。游戏中的李逍遥很钟情于赵灵儿，但剧中的李逍遥却像一个花花公子，一会儿调戏姬三娘，一会儿又去喝花酒，用剧中林月如的话来说就是一个"花心大萝卜"。在游戏中，玩家能充分感受到小李子的成长，不仅仅在武功上，在性格和责任感方面，他也逐渐表现得像一个真正的大侠，这在"仙剑二"中体现得非常明显。但这一次在电视剧里，我们却很难看到李逍遥是怎样成长为一个真正大侠的。



电视剧中李逍遥的性格塑造跟许多玩家心目中有差距

林月如：游戏中的林月如虽然是一个刁蛮千金，但她也是一个侠女。但仙剧中的月如却彻底变成了一个富家大小姐，剧中的月如至少是一个精通武术的女剑客，习武之人一般都能有一定的吃苦耐劳精神，但剧中的月如好像经不起磕磕碰碰，出门去闯江湖本来要轻装上阵，她却带了一大堆东西，这倒像是搬家；性格虽然厉害，却没有游戏中的胆大、坚强。另外游戏中的月如是长发，平时喜欢穿白色衣服，而剧中月如的发型短了些，红色服饰显得过于鲜艳。


不管是游戏还是电视剧，林月如都颇得一些年龄较大的玩家的喜爱

王小虎：仙剧中王小虎的出现让人大跌眼镜，给李逍遥安排一个死党，二人一捧一逗，从电视剧的角度来看无可厚非。但千不该，万不该，这个角色的名字不应该叫王小虎。纵观4代仙剑，唯一一个忠厚老实型的主角便是王小虎，其余李逍遥、景天、南宫煌的个性都偏于轻浮，现在可好，这唯一的牌坊便在仙剧中倒掉了。难道非要去印证"男人不坏，女人不爱"么？实在不行，这人叫"胡小王"可不可以？


李灿森扮演的王小虎让许多玩家大跌眼镜

巫后：巫后是灵儿的母亲、白苗族的大祭司、女娲族的后人，游戏中巫后的戏虽不多，但给人的印象却深刻——温柔、善良，是非分明，敢于牺牲，她深爱自己的丈夫（即使受到误解）、女儿，同时也热爱她的人民。但在仙剧中，巫后却被塑造成了爱情不专一、本来已和巫王订婚了却还要和独孤剑圣、酒剑仙纠缠不清的女人。剧本可修改，但不能根本上去颠覆人物形象。虽然剧中的拜月多了伪善和狡诈，但却没有改变恶人的形象，而仙剧中的巫后与游戏中的巫后在形象上至少有90%的差距，我想这不是广大仙剑玩家心目中那个巫后娘娘的形象。

独孤剑圣与酒剑仙：独孤宇云和酒剑仙，一个严肃，一个幽默；一个清高孤傲，一个滑稽搞笑。他们在仙剑游戏中是个性鲜明的两个角色。他们的名字也有一定含义，酒剑仙的名字本来叫司徒钟，古汉语中的"钟"有酒杯的含义，正好与酒剑仙的绰号相符；独孤剑圣的名字叫独孤宇云，独孤是一个姓氏，游戏制作人是想用这两个字的含义代表他的孤傲，宇云有高高飘在空中的云朵一样的含义

（两个名字在《仙剑奇侠传叁外传——问情篇》中首次出现）。但在仙剧里，他们富有含义的名字分别被改成了殷若拙和莫一兮，笔者认为这一改动似乎意义不大。在仙剧中给这两位世外高人弄出绯闻来的做法让人不可思议，尤其对象还是与巫后、圣姑（在很多玩家心中，圣姑就是一位慈祥老奶奶！）。笔者不太清楚其中的用意到底是什么，关于这一点，玩家的评论已有很多，不再赘述。



电视剧中的酒剑仙"仙味"少了点

二 演武逊于写情

遗憾度：4

作为一款RPG，情戏和武戏各占据了"仙剑"中的半壁江山。"剑神"、"酒神"、"乾坤一掷"等绝学让玩家过目难忘，成为武侠RPG中的经典。仙剧花费了不少笔墨去刻画人物间的感情，这是值得肯定的，但仙剧在武戏上却逊色不少。以李逍遥为例，作为蜀山高手酒剑仙亲传弟子的李逍遥应该体现出武艺高强的特点，游戏中的李逍遥剑术很高，从御剑术、万剑诀、剑神到酒神无一不通，不过仙剧中的李逍遥似乎只是花拳绣腿。以"比武招亲"为例，比武招亲那一幕本来是游戏中李逍遥首次向别人展示其武术天赋的情景，仙剧中的李逍遥居然使用所谓"妙手回春"这样下三滥的功夫来赢林月如（游戏中的李逍遥此时只会蜀山派御剑术，但至少够用了），实在太不公平。而后来的林家大厅较剑，李逍遥用林家剑法取胜，更是多此一举，堂堂酒剑仙的弟子，就不能用蜀山剑法比试么？如果说这一幕有些荒唐可笑的话，有些场景更显得有些"粗糙"（锁妖塔崩溃的场景），一些关键的武打场景更是被省略掉了（比如大战镇狱明王）。



作为一部电视剧而言，此片中的电脑特效已经算不少了

此外，赵灵儿的法术、林月如的林家剑术和乾坤一掷、阿奴特有的苗疆毒系功夫（好像只会易容术、变假钱）都没能很好展示出来，逊色的武戏在一定程度上削弱了仙剧的欣赏性。

三 游戏音乐买椟还珠

遗憾度：3

仙剑游戏能风靡10年，游戏中的音乐功不可没。仙游中的音乐并不是什么现代流行音乐，而是纯正的中国古典民乐。婉转缠绵的乐曲，与游戏的配合丝丝入扣。2001年《新仙剑奇侠传》上市时，大宇曾把《有你的天堂》（许如芸）作为主题曲，但这首很现代的歌曲始终没有在仙剑迷们中传唱起来，因此在2003年CCTV-5的《电子竞技》举办的游戏文化节目上，尽管仙剑很出色，但风格太现代化的《有你的天堂》却没能上场，而另一国产大作《剑侠情缘》虽然在名气上逊于仙剑，但那首颇具古典中国民乐风格的片尾曲《天仙子》（谢雨欣）在一位女玩家的领唱下来了个满堂红，最后居然成了武侠电视剧《侠客行》的片尾曲（《剑侠情缘》中的全部乐曲都被用到这部电视剧中）。





男女主角的初会与永别，引起观众情感共鸣的重要情节

仙剧取材于仙游，采用仙游全部音乐应该是顺理成章的。遗憾的是，在仙剧中我们没有听到一首来自于仙游中的音乐，仙剧中5首歌曲除了《逍遥叹》和《六月的雨》可与仙剧主题相吻合外，其它歌曲显得与仙剧不合拍，笔者认为把《逍遥叹》放在片头，把《六月的雨》放在片尾更合适一些，而中间无论烘托情感还是描绘战斗均可使用仙剑游戏中的音乐，这样也许会取得不错的效果。前边提到的武侠电视剧《侠客行》使用了《剑侠情缘》全系列乐曲，在观众中就取得了良好反响，尤其是剧中石破天大战天虚道长那一幕采用了《剑侠情缘2》那首开头曲《大英雄》，精彩的战斗场面加上颇具战斗精神的歌曲，那一片段给人留下了深刻印象。

四 低级错误令人莞尔

遗憾度：1

1．雄凤凰下蛋。李逍遥称凤凰为"凤凰大哥"。"凤凰大哥"在临走之前居然下了一枚凤凰蛋。

2.阿奴"移情别恋"？阿奴、唐钰和酒剑仙被血鸦追杀，唐钰欲牺牲自己保护他们，他临跳去之前，却让阿奴以后向李逍遥大胆表白自己的感情。仙剧中的阿奴好像从来都没有向李逍遥表达过爱意，不知道唐钰小宝这句话从何说起。既然已大胆改编，为何这里又要突然向游戏靠拢？

3．"南蛮妈妈"的称谓不礼貌。"蛮"或"南蛮"是古代汉族统治者对南方少数民族的称呼，少数民族不会管自己叫"蛮"。苗族的子女一般都管自己的母亲叫"阿妈"，把"南蛮"加在"妈妈"前显然不礼貌。莫非游戏编剧对"南拳妈妈"这支演唱组合情有独钟？

“我也算是制作方之一。”——“仙剑之父”谈“仙”剧

作为“仙剑之父”，姚壮宪是最有资格评价《仙剑奇侠传》电视剧的人。我专程对他进行了采访。

大众软件：请问您看过《仙剑奇侠传》电视剧么？感觉如何？

姚壮宪：当然看过，因为我也算是制作方之一。把游戏拍成电视剧，是我10年来的梦想，这次终于梦想成真。我觉得电视剧的演员表现得都不错。


姚壮宪对电视剧还算满意，细看之下，他还真有点像小李子嘞

大众软件：您是否对剧本提出过什么建议？

姚壮宪：剧本前后改了5版，我也提出了一些修改意见，主要是针对游戏没有表现到的细节。比如仙灵岛上，在游戏中这一段很短暂，在电视剧里，我希望能拍得更加细腻，表现出他们相处那一段时光的纯真和美好。

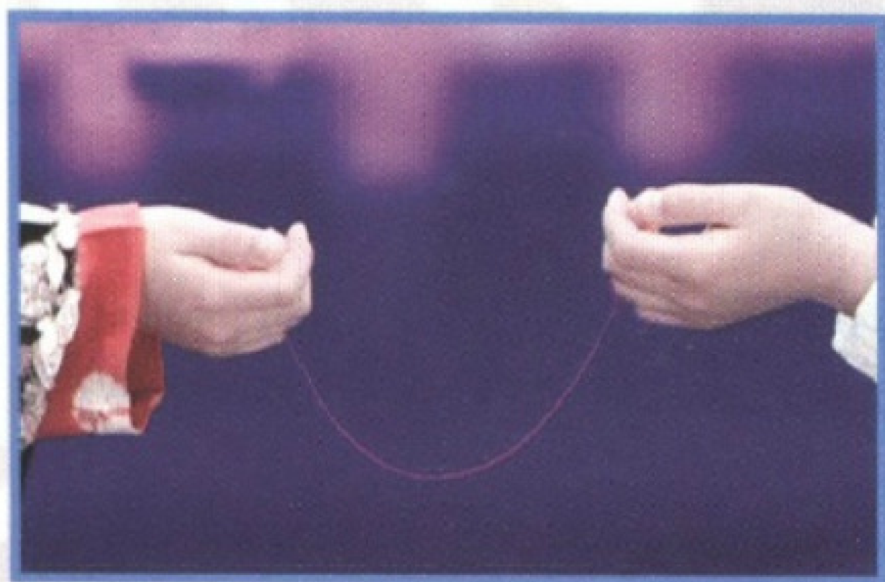
大众软件：电视剧和游戏的主要区别在哪？

姚壮宪：游戏中许多NPC只是匆匆过客，这是为了突出主线。而在电视剧中，观众要知道每一个人物的结局，所以这些分支都要表现出来。

大众软件：对电视剧的哪一段您最满意？

姚壮宪：仙灵岛上李逍遥和赵灵儿相遇那一段，气氛的营造与要表现得非常吻合。

“电视剧不可能按照游戏原本的内容情节去排演。”——专访编剧孙铎


赵灵儿和阿奴的“一线牵”，可以算得上是古代的移动通信工具了


御剑术——电视剧中着墨表现不多的蜀山派剑术

孙铎曾编写《天龙八部》、《绝代双骄》等多部影视剧的剧本，有丰富的编剧经验。虽然他不是《仙剑奇侠传》的编剧，但他的回答也足以从专业角度解答我们对于游戏改编的电视剧所提出的问题。

大众软件：您看过《仙剑奇侠传》的电视剧么？

孙铎：没有，但游戏玩过。

大众软件：那么结合您对《仙剑奇侠传》游戏的印象，请您谈谈在把它改编成电视剧时会有哪些改动呢？

孙铎：电视剧不可能按照游戏原本的内容情节去排演。《仙剑奇侠传》是一款RPG，这类游戏的普遍特点，是永远追随着主人公的视角，但电视剧的观众，相当于上帝，他们要有一种“俯瞰”的感觉，了解到这个局面的发展，所有的分支都要表现出来，所以首先故事的结构就会发生改变。

大众软件：一部电视剧要抓住观众，编剧要下哪些工夫？

孙铎：作为编剧，第一点就是要在开始时吸引观众，整部剧有多少个高潮，在什么地方到达高潮都规划好，但首先，要在第一集的头几分钟内掀起一个高潮，否则，观众看了几分钟觉得没意思，就会换台了。电视剧和书不同，书当时读不下去以后还可继续读，电视剧当时错过了一集，以后再想看到，可就不那么容易了。

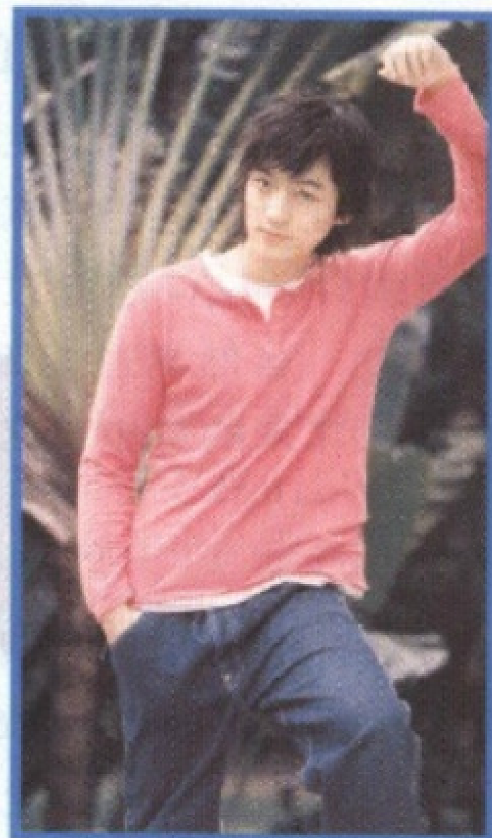
大众软件：第一集的高潮？就类似《仙剑奇侠传》游戏中一开始李逍遥做梦御剑飞行的那一段？这段也作为电视剧的片头出现了。

孙铎：没错，这一部分不一定与全剧情节有着很密切的关系，甚至没什么关联，但一定要吸引人。

大众软件：有人说，电视剧本就是投资方意志的体现，您认为呢？

孙铎：这么说有一定的道理，投资方的意见无论是在剧本编写还是电视剧拍摄过程中，都占据主导地位。编剧完成

剧本投资方会仔细审核，因为在编剧手里改剧本，要比拍到一半改剧情省钱得多。作为编剧，我们会首先问清楚投资有多少，如果投资方可保证拍摄后期没有问题，资金充足，有好的动画公司和工作室来做，那么编剧就可写得比较自由。若投资有限，有些场面不能拍，编剧也自然不能写在剧本上。而所谓的"能拍"又要看怎样拍——这一切都是和投资方挂钩的。


胡歌生活照

本刊独家专访"仙剑"电视剧男主角扮演者胡歌

大众软件：听说您之前也曾是《仙剑奇侠传》的玩家，请问您对这款游戏的内涵有什么看法？
胡歌：我当时玩的时候跟很多的《仙剑奇侠传》迷一样，感觉玩了这款游戏之后，其他的同类游戏都不用再玩了。我刚开始玩"仙剑"的时候家里还没有电脑，所以那个时候经常是放学就跑到同学家里面看别人玩。自己家买了电脑以后，相当长的一段时间内没有其他用途，只是玩《仙剑奇侠传》。

大众软件：游戏中的爱情观是否符合您本人对爱情的看法？
胡歌：游戏中的爱情观，每一个玩家都会有不同的诠释，很难一语概括。就我个人而言，希望可以拥有一份真诚以待的爱情，生活在快乐里，长久在相知间。

大众软件：请谈一下接受《仙剑奇侠传》电视剧中李逍遥这一角色的始末经过。
胡歌：一开始让我去剧组试装的时候，我本来被选为姜氏孤儿的角色，当时试了一个老年装，试了一个年轻装，当时我看到我旁边有另外一个女孩也在试装，她是个演员。我试了年轻装的造型以后，她说原来你是演李逍遥的，我说不是。当天姚壮宪（仙剑之父）也在，可能是他觉得跟他心目中的李逍遥形象还是蛮吻合的吧，所以就向导演推荐了我，后来导演以及投资方经过讨论就决定让我演李逍遥了。

大众软件：演出过程中，对哪一段情节印象比较深刻？哪一段演出时感觉比较过瘾？
胡歌：在锁妖塔恢复记忆，想起曾与灵儿成亲，却又已经爱上了月如，难以同时面对两个深爱的女人这场戏印象深刻。最过瘾的是与林天南比武的一场打戏。那天我的武术替身演员生病了，有些替身完成的动作都让我自己来做，拍完那场戏，感觉人快虚脱了，不过成就感实足，不愧为一代大侠，哈哈！

大众软件：能谈谈与您合作的3位主要女演员留给您的印象嘛？
胡歌：刘亦菲工作认真、踏实、一丝不苟，被称为"十万个为什么"。经常会为了一个不明白的问题打破砂锅问到底。安以轩是剧组里的大姐大，很仗义：很大气，还很会照顾别人，经常背着一麻袋零食去现场与大家分享。她在剧组看不惯的事情就会说出来，她觉得好的就觉得特别好。刘品言是离安以轩麻袋最近的人，贪吃却又怕胖，每天都在想今天吃什么，明天怎样减肥，是个非常可爱的女生。

大众软件：您认为电视剧对李逍遥的塑造是否成功？
胡歌：这个问题更适合观众来回答，因为每个人心目中都有自己的李逍遥，我所演绎的李逍遥可能只是众多版本中的一个而已。

大众软件：能否对我们的读者说一句话，他们当中很多都是"仙剑"游戏的爱好者，还有一些也很喜欢你扮演的李逍遥。
胡歌：是"仙剑"和李逍遥让大家认识了我，我不会就此止步，我会不断努力，用更多更好的作品来感谢大家对我的支持。

结束语

《仙剑奇侠传》的电视剧结束了，很多观众仍感觉意犹未尽。故事延续了游戏原著的悲剧结尾。游戏中原本是李逍遥和3个女性之间的爱情故事，电视剧的核心则是4个男性和4个女性之间的爱情故事。

据制片方介绍，在电视剧中出现的赵灵儿的服装造型多达18种，而林月如也一改游戏中一成不变的白/紫色衣着，而改为红/紫色系的服装造型，红色有助于突出她火一样热烈的性格。

这种依靠数字来吸引人的描述常使我们想到某款游戏的前瞻报道。

在电视剧的最后一集播放时，很多年轻观众再次陷入到游戏曾带给我们的深刻伤感之中，久久不能自拔。而在那种感觉经过之后，我们重新回到现实生活的平静状态中。

社会学家John Storey曾在一本名为《文化理论与通俗文化导论》的著作中指出，任何一种大众文化，都会给社会大众带来快乐，但这种快乐并不是真正的快乐，而是"替代性快乐"。群众对于大众文化的消费行为，其实是一种压抑，即通过消费文化作品来填补内心的空虚，而这种空虚会反过来增强大众文化消费的渴望。

那么，我们如此热爱"仙剑"，是否因为在现实生活中我们渴望而得不到那种真挚的爱情呢？或者说，我们失去了那种爱的能力？

（注：本文涉及电视剧部分的图片来自"中凯文化"正版DVD截图）

海外传真

PS3性能将比Xbox2强3倍

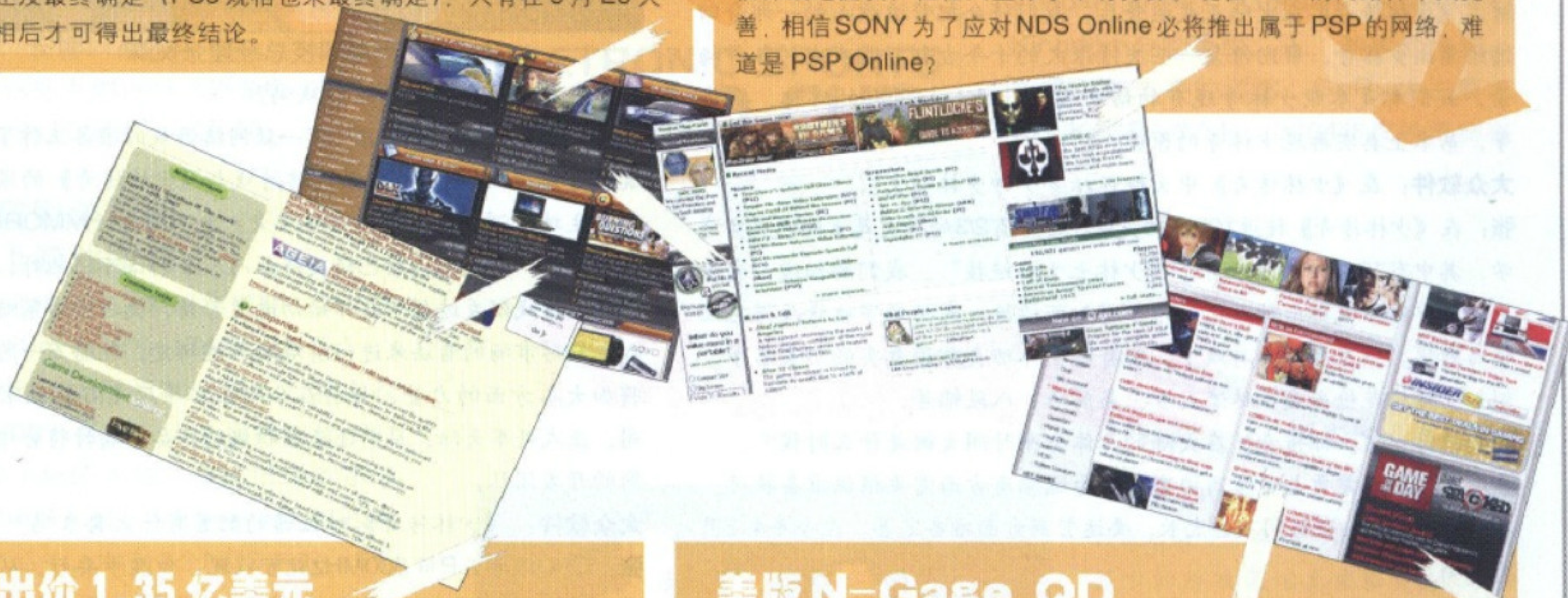
2005年3月21日
Gamespy.com

根据来自其他游戏媒体的推测，以及现有的索尼和微软公布的次世代主机性能数据推测，PS3的硬件机能将会比Xbox2强很多，因为有些业内分析家已经跟部分拿到PS3、Xbox2游戏开发工具的厂商进行接触。就现阶段所得到的游戏开发工具推测，PS3主机硬件规格将比起Xbox2规格更强，甚至可能会比Xbox2强3.5倍。目前，索尼PS3主机的专用CPU"CELL"已经有大致雏型，高速内存"XDR"的性能大家也清楚，甚至PS3还会采用大容量的次世代"Blu-ray Disc"蓝光光盘。SCEI欧洲分公司副总裁Phil Harrison表示，他们目前正在替PS3规划一种崭新的动作感应技术，可让玩家利用"光学感应"方式直接操纵PS3。这个崭新的"光学感应"原理跟目前在欧洲热卖的PS2数码摄影机"Eye Toy"很像，具备光学感应装置，可以感测玩家的动作，让玩家不必通过手柄，直接比手划脚就能操纵PS3；相较起来微软所透露的Xbox2在CPU、绘图芯片、内存规格、光驱、硬盘等项目的数据上和PS3比都差很多。不过Xbox2的规格还没最终确定（PS3规格也未最终确定），只有在5月E3大展上亮相后才可得出最终结论。

任天堂推出NDS Online

2005年3月21日
GameSpy.com

3月20日在Gamespy的官方网站上，任天堂与Gamespy正式宣布将联手打造NDS Online，并公布了关于该网络计划的细节：NDS Online将采用时下流行的P2P对战平台，该平台可轻松绕过防火墙并采用专用的服务浏览器，在进入平台后玩家可选择随机配对，也可向目标玩家发出挑战；在游戏大厅与游戏进行中的玩家可实现文本与语音的即时聊天；可以把其他玩家加为好友；会进行一些收费的竞赛，包括巡回赛和积分赛来维持整个网络的运营；将会扩展游戏的远程功能，使玩家的数据有很好的保障；采用与PS Online类似的做法来打击盗版；部分游戏会采用报纸、杂志附赠的方式有限地免费发放；每天都会将你的玩家信息保存，并可在游戏过程中下载各种文件；游戏中你可以很清楚地看到服务器数量、同时在线人数以及更多的信息；将软件工具包与升级插件结合，玩家可以非常方便地为游戏升级；游戏会不定时地自动升级，并能快速隔离Bug，保护原代码不受破坏。从以上公布的信息来看，虽然NDS的网络计划在发售初期并没有被很详细地提及，但任天堂似乎早有打算。现在PSP的网络并不太完善，相信SONY为了应对NDS Online必将推出属于PSP的网络，难道是PSP Online？



英商出价1.35亿美元收购Eidos

2005年3月21日
Gamasutra.com

英国报纸3月20日报导，SCi Entertainment已经购买了Eidos，而法国路透社报导Eidos正和另外一家公司商议购买事宜。3月21日路透社又爆出消息，Eidos已接受了英国Elevation Partners公司的出价。Elevation Partners几个月之前与育碧、SCi都被传为Eidos的买主。Elevation Partners给Eidos一个无法拒绝的出价：7100万英镑现金（折合1.35亿美元），或每股50便士。这个价钱比起Eidos本周一的每股44.75便士市价要高很多。路透社消息说，一个月前Eidos对一个未知名称的公司开出的每股53便士很有兴趣，但Eidos的债主苏格兰皇家银行给Eidos开出了还债的最后期限，也就是3月25日。就在上周，Eidos公布了半年期财务报告，显示了他们目前的困难处境。更糟糕的是，他们的几款大作，如《终极刺客——黑钱》、"25 to Life"、《古墓丽影7》等都将延期。在Eidos的报告中指出："目前董事局已经决定将下一款《古墓丽影》、《终极刺客——黑钱》、'25 to Life'以及Just Cause的发售时间延后，这些游戏不会在本财年内发售，将在2006年6月之前发售。"这份报告还指出，这次延期将会使得制作组有更多的时间让游戏更出色。Eidos方面确认，《古墓丽影》的PSP和Xbox2版目前正在开发，不过这份报告中并没有表示该作是否是《古墓丽影7》。

美版N-Gage QD即日起疯狂跌价五成

2005年3月21日
IGN.com

3月17日是西方的圣帕特里克节，这一节日于5世纪末期起源于爱尔兰，借以纪念爱尔兰守护神圣帕特里克。就在这一天，世界最大手机厂商诺基亚宣布对其游戏手机N-Gage QD进行大降价。诺基亚于3月17日开始在美国地区以99美元发售N-Gage QD，而这部手机原先定价为199美元。这次降价幅度非常大，虽然之前美国用户也可以99美元的价格买到，但必须付出订购一年手机网络服务的代价。3月17日之后这个限制会取消，所有美国消费者都可以在市场上以99.99美元的价格买到N-Gage QD。诺基亚游戏和管道商务开发部门美国分部的主管Andrew Elliott认为，在美国市场上以99.99美元将N-Gage QD作为普通的无线通讯设备发售是一种简单的降价解决方案，这个价格对消费者来说很有吸引力。为了吸引玩家们对N-Gage QD的注意，诺基亚同时宣布将大幅度对N-Gage QD游戏软件进行降价。现在每款N-Gage游戏的标准售价为34.99美元，新的定价视游戏的不同降到14.99～24.99美元。诺基亚同时宣布，即将推出的《细胞分裂——混沌理论》将会成为"N-Gage调整价格后的首款游戏"。N-Gage是诺基亚为了进军掌上游戏市场而开发的多功能游戏手机，和普通移动电话相比，具备超强的游戏性能，N-Gage QD是为了降低成本而开发的N-Gage游戏手机新版。

3月10日专访玩酷科技总经理张凤珠

■本刊记者 Littlewing

2005年3月10日，本刊记者就《少林传奇》在大陆地区的发展对玩酷科技总经理张凤珠进行了独家专访。

大众软件： 请谈一下你们是如何得到少林寺独家授权的？

张凤珠（以下简称张）：其实这也是姻缘际会。2003年中国台湾省中央电影公司与大陆合作开展《少林传奇》卡通动画片制作，导演邓先生同时在寻找网络游戏的合作伙伴。由于我们与中影一直合作融洽，通过中影，我们成为少林专案的一部分，加之我们在游戏开发方面的实力获得少林寺的认可，因此顺利地取得了少林寺的独家授权。

大众软件： 少林寺方面进行授权时提出什么要求？游戏中的场景都是真实源于少林寺吗？

张： 首先我们支付一定的授权金。少林寺要求我们在游戏中不能违反善良风俗，不能够诋毁少林的形象，游戏的主轴和精神都要让少林方面审核。《少林传奇》在大陆正式运营后，我们将会把营运收入的一部分回馈给嵩山少林寺，帮助修复一些失修很久的千年古刹。游戏中的各种场景，我们都是参照少林寺现有的格局来设计的，如现有的碑林、塔林等，基本上真实再现少林寺的原貌。

大众软件： 在《少林传奇》中大概包括多少种少林功夫？

张： 在《少林传奇》接近100种功夫中，至少有2/3的功夫是少林的真实武学，其中有10多种就是来自于“少林七十二绝技”。我们都知道，金庸笔下的少林功夫都出神入化，为了增加可读性，武功名字被修改得也比较写意化。但在我们的游戏中，所有的少林功夫都用真实的功夫名字，例如少林梅花枪或是少林流星步、易筋经、八段锦等。

大众软件： 《少林传奇》在大陆的具体公测时间大概是什么时候？

张： 具体时间需要与运营商协商。因为运营商方面需要根据准备状况、市场反映来定，但时间不会太长，要运营商方面准备完善，在今年4~5月间公测。

大众软件： 听说玩酷准备进行下一部游戏的研发，还会延续《少林传奇》这种武侠风格的网络游戏吗？


玩酷科技总经理张凤珠

张： 目前我们已经着手进行下一款网络游戏的准备工作了，我们给其代号为“Z计划”，这款网络游戏与《少林传奇》的风格迥然不同，主攻亚洲市场，风格略显可爱，也不仅限于MMORPG，上手比较容易，游戏的构想已经获得业内人士的认可。此外，这次我们可能在游戏研发过程中就开始切进运营商，使之成为策略伙伴，引入他们对市场的看法来进行游戏的后继研发。玩酷下一阶段的重点将加大各方面的力量，并将在今年第二季度左右在北京成立分公司，正式进军大陆，目前还正在积极的筹备，届时将会组织一批不同的开发团队。

大众软件： 《少林传奇》对机器的配置有什么要求吗？

张： CPU频率在PⅢ 800MHz就可以玩，但显卡要好。从我们进行的调试过程来看，国内二三级城市的网吧都没有问题。

业界动态

Red Alert首席游戏设计师离开EA公司

近日又一个前Westwood的游戏设计师离开了EA，该设计师是前Westwood的重量级人物Adam Isgree，同时也是Red Alert、Tiberian Sun和Firestorm三部游戏的首席设计师，他还参与设计了很多其他Westwood和EA的游戏。从Adam的离别感言来看，他与EA的分歧是导致其离开的主要原因：“在Westwood重组之后，我在EA呆了2年，由于在新的C&C设计理念上和EA有巨大的分歧，我决定



和他们分道扬镳。我将前往Vegas并加入由几个前Westood设计师组建的Petroglyph工作室。我对于Petro的工作非常兴奋，希望C&C的Fans对于将来不会感到失望……在EALA（EA Los Angeles分部简称）的经历使我意识到一个‘大’公司并不比其他公司稳定，最后你应该真正认识到是什么使你愉快，只要你的工作出色，那么你总会有稳定性。”

首届中国国际动漫节将于6月在杭州举行

“首届中国国际动漫节”是我国首次举办的国家级国际性动漫节。本届动漫节的主题是“动漫之都，时尚盛会”，它由国家广播电影电视总局、浙江省人民政府主办，杭州市人民政府、浙江省广播电视局、浙江广播电视集团承办。以振兴中国动漫产业为宗旨，突出“中华牌、国际性、产业化”。主要活动有动

漫节开幕式、中国国际动漫产业博览会、中国国际动漫产业高峰论坛、首届中国国际动漫电视大奖赛、国内COSPLAY大赛、经典动画影视周、中日韩时尚动漫盛典、动漫人才招聘大会、动漫产业信息发布会暨签约仪式等。本活动将于2005年6月1日至6月5日在中国浙江杭州举行。

《铁拳5》游戏推出美女街头推广产品

在NAMCO日前举办的《铁拳5》售前宣传活动中，出现了3名装扮成游戏角色的女郎，与现场玩家一同参与活动。本次的活动在日本东京知名的秋叶原电器街9家游戏零售店铺举办，每个店铺都设置有PS2版《铁拳5》试玩机台，并配备了HORI所推出的《铁拳5》专用摇杆，游戏中包括默认与隐藏角色在内的所有角色以及外型装扮等设定，都开放可供选择。现场的COSPLAY女郎共有3名，分别装扮成凌晓雨、安娜以及风间飞鸟。活动中只要上场与这些女郎进行《铁拳5》对战并获胜，就可以和她们一起拍照。

育碧调整财年预期看重掌上游戏增长

近日法国育碧公布了新财年预期，该公司计划使营收增长12%（7400万美元），使集团净利润达到3700万美元，现金收入达到5400万美元。为此育碧加强了对掌上游戏市场的支持，将推出多款基于NDS和PSP的产品，在即将于新财年推出的32个产品中，共有3个NDS游戏、5个PSP游戏和4个下一代Xbox游戏。

部分英国游戏开发商获得PS3开发套件

据国外媒体报道，一些英国游戏开发商已经着手利用PS3的开发版主机进行开发工作。而索尼公司也正继续低调地将开发套件发给指定的合作伙伴。而数个日本公司早在几个月前就已经得到了PS3的开发版主机，相信其中的一些公司正在着手开发游戏赶在E3大展上演示。3月23日，有消息显示这些开发套件也已经发往英国。到目前为止，只有数目很小的索尼亲密合作伙伴得到了这些套件，目前只知道英国的两家公司得到了套件，而其它公司对是否得到套件保持沉默。PS3开发套件的内容目前还不明了，不过据一个开发人员称：它比微软给我们的Xenon（Xbox2）PowerMac kits要先进。它们只是原型机，已经很接近最终版本的游戏机……没有图形芯片，不过应该也跟NVIDIA GeForce 6800差不多，只不过更快一点。

电子竞技

ESWC中国预选赛开始报名

ESWC电子竞技世界杯大赛作为世界三大电子竞技赛事之一，从2003年开始，已经连续两年在中国举办国家级预选赛。ESWC 2005中国预选赛也已按计划开展，现在面向全国开展报名工作。报名条件为18岁以上的中华人民共和国公民（包括台湾省、香港、澳门特别行政区），18岁以下的比赛选手需要监护人书面认可，并在赛前提交中国组委会备案；所有选手必须具备有效证件（身份证、户口簿、护照其中一种）；报名参加比赛的赛场与选手户籍所在地无关，但只能参加报名所选赛场的比赛；不能在不同地区重复报名，一经发现即取消比赛资格。ESWC报名时间为2005年4月1日～4月30日，具体比赛信息请查询ESWC报名网站：www.esworldcup.com。



韩国"星际"战队1亿韩元聘请GoRush、Midas加盟

最近传出消息，财大气粗的韩国《星际争霸》战队SKT，分别以1亿韩元（将近80万人民币）和3000万韩元的年薪从G.O挖来了GoRush和Midas。据悉，SKT今后将采用"组长"的管理训练方式。以Boxer为中心，Gorush、Iloveoov和Kingdom分别为虫、人、神族的组长，负责本族选手的训练。GoRush主要成绩：KeSPA第5名、2004年度胜率排名

TCL的游戏冒险

■本刊记者 冰河



孟阳（左一）与厂家合影

3月10日，TCL电脑在北京中华世纪坛隆重宣布推出国内首款可升级显卡的游戏笔记本电脑TCL海盗S800。NVIDIA与罗技等多家与TCL保持着密切合作的国际顶级厂商也应邀出席发布会。在此款产品中，TCL采用了GeForce6系列图形构架与英特尔的915平台，搭配了NVIDIA GeForce Go 6800显示芯片与含超线程技术的奔腾4处理器，配合WSXGA标准的超高分辨率17.1英寸镜面宽幅液晶显示屏及SATA磁盘阵列技术，辅以HD-Audio、Dolby、SRS等音效标准、4扬声器+低音炮组合、全尺寸101键键盘、罗技MX1000无线激光鼠标等高级配件，着力打造具有最高性能、最佳舒适性、最人性化界面、最强移动性与最优异品质的笔记本产品，为玩家持续提供随时随地都可享受的、无拘无束的真实游戏体验、建立一个不受时间、地域、性能限制的完美游戏空间，并不断增加新的内涵，提供更多交流和创新的机会。

为了充分展示海盗S800游戏笔记本的卓越性能，TCL邀请了目前国内电子竞技领域的著名选手孟阳（RocketBoy）与他的队友现场进行了一场DOOM3的对抗表演比赛。最终孟阳在规定时间内获得了比赛的胜利。TCL同时宣布今后会加大对中国电子竞技事业的投入，为中国电子竞技事业在国际上的进步尽心尽力。

第一、URGK MSL冠军。Midas主要成绩为：WCG2004亚军、IOPS OSL八强。

韩国星际联赛效仿NBA举行选秀大会

韩国电子竞技联盟于3月24日下午15时在汉城国吉洞（Goo-ee-dong）的游戏发展小组会议厅，举行2005年《星际争霸》新人选秀大会。被挑选的新人必须是不属于任何战队的职业或半职业选手，并在3月22日下午16时前提供申请和注明个人信息（包括各级联赛成绩等）。每轮的选秀次序都是按照各战队在联赛中的奖金总额来排定。首轮由差到好，次轮由好到差。所以去年成绩最好的P&C将是首轮第11位选秀，而战绩最差的Plus将获得首轮的状元秀选择权。

ACON5 全球电脑游戏大赛揭幕

2005年3月22日，升技、英特尔、ATI、LG、Corsair、APPLE、eSys、微型计算机、新浪网、浩方在北京联合宣布ACON5全球电脑游戏大赛揭幕。ACON5初赛版图遍及全球20个国家，来自全球各地150个城市的顶尖高手已开始摩拳擦掌，跃跃欲试。升技全球游戏品牌经理Lester Lau表示：“去年在数以千计的游戏好手共同参与之下，ACON4可说是空前的成功。今年，我们将以更多的地区、更高额的大奖以及更多的竞赛游戏选项来满足大家”。详细情况请查询http://www.acon5.com。

产品信息

NDS版《帝国时代2》画面公布

Majesco将电脑上的《帝国时代2》搬上了NDS，并变成了快节奏的回合策略游戏。玩家可以选择5种文明，建造以及升级超过15种建筑，创造50种以上的军队，玩家升级文明时科技也会随着升级。



整个战役之中，会有顾问帮你提出建议。在屏幕上部会显示必要的信息以及数据，下面的屏幕会完全显示战场情况。

WEBZEN公司代理运营网络游戏新作APB

由GTA系列创始者David Jones制作的网络游戏APB（All Points Bulletin），日前确定由WEBZEN公司进行代理运营，3月20日，WEBZEN开放了更多游戏的相关信息。



APB是一款与现实生活十分相似的网络游戏，在游戏中玩

千万巨奖打造“梦幻”游戏
——理智还是疯狂？

■本刊记者 心鹰



朝华数字娱乐有限公司执行副总裁杨海龙

2005年3月21日，朝华娱乐发起了名为“梦幻之星睥睨天下，百辆汽车等你来拿”的市场推广活动，由于其庞大的奖金额度，使这次行为迅速成为行业乃至社会瞩目的焦点。这次活动以朝华娱乐旗下一款名为《梦幻之星在线——蓝色脉冲》的网络游戏为中心，打造了一系列大手笔的市场举措，其中一百辆轿车的巨奖只是整个活动的一个重头而非全部，大量诸如笔记本电脑、数码相机等高档时尚电子消费品还将成就数量庞大的幸运儿。这场千万元级别的市场推广活动不但是游戏行业迄今为止最大的一笔单项市场活动投入，同时也在整个互联网领域引起了广泛的讨论与思考。这次活动究竟从何而来？千万巨奖投下去究竟有何结果？它对中国网络游戏市场有无影响？为此，记者专门采访了朝华数字娱乐有限公司执行副总裁杨海龙。

据杨总介绍，此次活动主要分为3种奖励方案，分别针对新/老用户和游戏新增内容用户。玩家可通过抽奖和积攒道具的方式赢得大奖。而21日开始的仅仅是第一期活动，大概持续一个月时间，会送出包括7辆汽车在内的价值百万元的奖品，这不能不说是一次大手笔动作。在谈到活动动机时杨总认为：“活动本身的目的其实很简单，就是吸引用户。在愈演愈烈的网络游戏竞争中，游戏品质的差异在慢慢缩小，玩家由于可选择的游戏多了，对某款特定游戏的忠诚度也会相应下降。在此情况下，需要运营商在商业行为上做出创新。这次朝华娱乐投资千万的活动很多人认为得不偿失，我们倒不这么认为。以纯收入支出比来衡量一个商业行为的成败是片面的，一些诸如“用户认可度提高”的潜在利益也需要计算进去。我们这次活动到现在为止反响非常好，许多老用户回归了，这为我们在4月份对《梦幻之星在线——蓝色脉冲》开始收费奠定了良好的基础。”

由于3月21日也是《魔兽世界》开始内测的日子，所以谈话中不可避免地问到了“魔兽冲击”的问题。对此杨总表示，《魔兽世界》无论从游戏本身还是国内外认可度来说，都是一款优秀作品。它进入中国市场是一件好事，可以弥补中国网络游戏普遍存在的“内容不足”现象。其实《魔兽世界》与《梦幻之星在线》之间并不存在冲突，因为它们的市场定位不同。《梦幻之星在线》定位是“细分市场”上的一流作品，并不是单纯要求所有玩家都玩这款游戏，但运营方可以在同种类型游戏中做到最好；朝华娱乐在游戏方面也有自己的固定受众，那就是原来单机版《梦幻之星》的玩家。

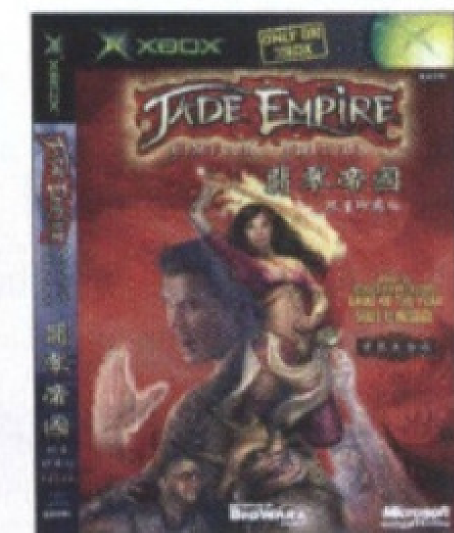
家可选择守护法律的势力（Law Enforcement）或代表犯罪的黑道势力（Gang），整个游戏内容是以现实世界做为根据，所创造出的另一个在线世界。

FPS游戏《雪盲计划》在北美上市

第一人称射击游戏《雪盲计划》（Project:Snowblind）于3月18日在北美上市，游戏中你扮演名为Nathan Frost的军人，游戏中你可以使用威力强大的武器和配件。Crystal Dynamics的负责人Jason Weesner表示，游戏中不同武器和配件的选择将会影响相应环境下作战的能力。游戏分为全面战争任务模式和渗透任务模式。开发小组表示："我们希望双方具有大范围高强度的作战，因此我们设计了不同的战场，玩家可通过不同的路线、不同的方法完成任务。"

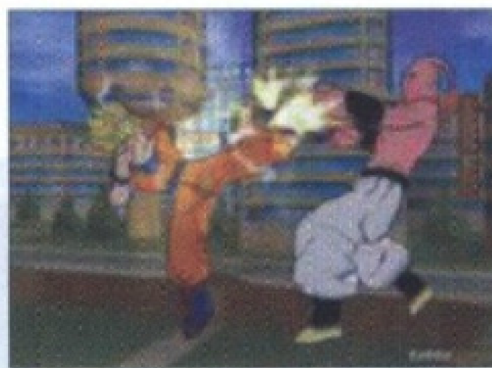
中文RPG《翡翠帝国》即将上市

由Bioware制作、微软游戏工作室发行的Xbox游戏《翡翠帝国》（Jade Empire），于2005年4月22日在中国推出中英文合版。《翡翠帝国》是一款融合了武侠、奇幻与神怪等要素，以古中国文化为背景的独特ARPG。此款游戏也同步制作了包括韩文版与日文版在内的东方语言版本，4月22日发售的是包含英文与中文内容的中英文合版，将带给所有华人玩家最直接的中国武侠文化体验。限量珍藏版将增加一张带有制作花絮、新游戏角色及战斗招式的特制DVD。



PS2大陆行货版《龙珠二世2》上市

Atari在PS2上推出人气格斗游戏《龙珠Z——武道会2》再次推动了全球性的《龙珠》热潮，2004年10月在PS2上推出的《龙珠Z——武道会3》更大受好评。中国大陆行货PS2版《龙珠二世2》于3月正式上市，本作其实就是《龙珠Z——武道会2》，PS2版曾于2003年底上市，NGC版也确定在近期推出。



本作为适应中国大陆市场，部分译名和配音经过重新包装上市。售价：168元人民币。

《细胞分裂——混沌法则》压盘

育碧3月23日宣布，《细胞分裂——混沌法则》（Splinter Cell Chaos Theory）所有平台游戏都已经开始压盘，在3月31日上市。作为今年第一季度讨论最多的精品游戏之一，《细胞分裂——混沌法则》为玩家展现出3种类型的游戏体验：单人模式，玩家将控制我们的英雄萨姆·费舍尔进行维护世界和平的任务；两人合作模式，这个模式是《混沌法则》的新增模式；多人对抗模式，这个虽然在《明日潘多拉》中就已经存在，但这次全新升级的版本仍会使玩家眼前一亮。



国内PSP售价持续下滑 普及率迅速上升

随着PSP在北美发售，国内PSP售价不断下滑，商家的利润也不断缩减，这使得国内PSP普及率迅速上升。在上海太平洋数码二期3楼的电玩专卖店里，PSP豪华包开价2450元人民币，内含PSP专用绵套、PSP专用耳机、电源、机绳、PSP专用电池和32M短记忆棒，商家保证全部均为原装配件。另外PSP专用电池也有售了。售价480元人民币。

PS2新作《圣斗士星矢》上市

在PS2平台制作的动画改编游戏《圣斗士星矢》，由BANDAI公司发行，《龙珠Z武道会》的开发小组制作。故事情节以及过场动画完全重新制作并3D处理，配合PS2强大的3D演算能力，圣斗士的动作像动画一样华丽，故事流程完全依照原作。此款游戏在2005年4月7日发售。售价：7140日元。



游戏职场人气职位TOP TEN

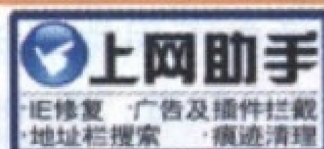
2005年3月16日～4月1日

这期手机游戏原画设计师上升到了榜首位置，不得不说是个值得让人关注的特点，游戏美工却一下子掉出了前三名，这与前几期职场排名有着很大不同。也许这意味着在接下来的一段时期内，手机游戏会成为游戏领域新的利润增长点。

排名	职位	职位数量（个）	薪资指数（元/月）
1	手机游戏原画设计师	981	7000
2	BREW游戏软件工程师	866	4000
3	J2ME游戏软件工程师	806	5500
4	游戏美术设计师（2D/3D）	717	5500
5	游戏设计与开发培训教师	682	8000
6	片区渠道经理	614	4500
7	游戏策划	573	5000
8	软件开发工程师	512	6000
9	盛大游戏业务推广专员	478	底薪+提成
10	WAP开发工程师	446	6500

感谢中华英才网提供数据。

www.chinahr.com



本期间谍软件及木马播报

为更好地清除各种互联网上传播的病毒，保护各位读者的电脑安全，本刊特联合深受网民喜爱的互联网安全工具上网助手推出间谍软件及木马播报。上网助手2005已完成了间谍软件及木马的升级，并保证每周升级，下载链接为：www. 3721 zs.com。

重点间谍软件及木马：

名称：JR波特（Backdoor.JrBot.a）
危害程度：★★★☆
特征：该病毒会偷窃用户的个人信息，包括软件序列号、Yahoo User ID等。另外还会攻击网上的机器，消耗系统资源，造成电脑运行变慢。病毒运行后会登陆到特定的IRC频道，接受黑客的远程控制，扫描存在漏洞的电脑并进行攻击。

名称：维斯达变种I（Backdoor.Wisdoor.i）
危害程度：★★★
特征：该病毒是基于IRC的后门程序，黑客可以获取中毒电脑的系统信息，甚至可以利用中毒电脑上的摄像头进行偷窥。

本期间谍软件及木马提示：

名称	类型	危害表述	危害程度
传奇终结者变种AAT（Trojan.PSW.LMir.aat）	木马	该木马主要偷窃网络游戏《传奇世界》的用户相关信息，造成游戏用户的账号失窃等，并把这些信息发送到特定的电子邮箱里。	★★★
温瑟（Trojan.Winser.a）	木马	此木马运行后，主程序调用释放出来的WINS漏洞利工具ccSetMngr.exe，攻击远程计算机。温瑟接受并执行来自IRC的多种后门命令，黑客通过在IRC上发送这些命令，可以完全控制被感染的计算机。	★★★
Lovey（Win32.Troj.Lovey）	木马	该病毒是一个千年网络游戏盗号程序，病毒通过代码注入技术隐藏自身，并窃取用户的千年账号、密码等相关信息，并通过电子邮件发送到木马种植者手中。	★★★

上网助手2005能彻底查杀上述间谍软件及木马，请到上网助手网站www.3721zs.com免费下载最新程序。

恶意网站举报排行榜

恶意网站会释放各种恶意代码，给网上浏览造成干扰，主要表现包括：篡改IE首页、泄露上网隐私、使QQ乱发消息等，严重的还会感染木马等等。

本期受到最多举报的恶意网站排行如下：

网站连接	网站名称	举报量
http://www.fjwz.com	福建网址	12718
http://www.ok520.com	邂逅情缘音乐网	11048
http://www.52011.com	免费注册5位数QQ靓码	5466
http://www.51115.com	51115网址	5333

上网助手2005"IE修复"功能可完全恢复被上述恶意网站篡改的IE设置，请到上网助手网站www.3721zs.com免费下载最新程序。



删还是不删？

——从《传说》中的日本文化元素谈起

■本刊记者 生铁



一

近来业内有个不大不小的事。说起来也很俗，就是锦天科技开发的游戏《传说Online》，中间出现了不少有关日本文化要素的内容，引发了玩家的一场争议。

《传说Online》自2005年1月启动封闭测试，一直到最近的内部测试，始终有部分用户建议锦天科技应删除游戏中的诸如日本刀名及刀流派相关技能名称等游戏内容信息。这些热心玩家除在论坛及电子邮件给锦天科技提出这些建议外，更有甚者，给锦天科技寄去多人签名的亲笔联名信，要求取消游戏中涉及日本文化的内容，玩家还到锦天科技公司就此事与公司方面进行面对面的交流。

锦天科技立刻对此事作出了反应，在公司内部进行讨论后，对游戏目前版本中的相关内容进行了修改，大幅度减少了刀流派中所用到的日本刀流派技能，并于近日最后完成从原设到游戏的相关修订，基本删除了在游戏中可能引起反感的日本文化元素，今后将不会重新增加相关内容。

二

根据锦天科技提供的相关资料，记者进行了一个统计，在该游戏中，武器名称改了4种，例如将“太刀”改名为“利刃”；技能名称改了13种，将“居合”改名为“初阶刀术”；另将原设、武器的图形显示甚至角色拔刀动作都做了适当修改。

锦天科技之所以能从谏如流，大都是为了商业上的考虑，毕竟谁也不希望自己的产品在测试期就遭到玩家的摒弃。他们甚至联合网易做了一个线上调查，调查的题目是“对于《传说Online》中出现日本文化元素事件，您的看法是？”投票时间从3月17日～4月24日。到记者截稿时止，共有562位网友参加了投票，其中386支持删除游戏中的日本文化内容，占总投票人数的68.7%。

记者就此事采访了锦天科技的市场部经理宋晓春先生。宋晓春告诉记者，这个游戏的测试是由热心玩家参与的，在参与测试的用户达到500多人时对此反应最强烈。当时官方网站的每日发帖量很高，其中有几天“非常讨论”话题集中在要求删除日本文化元素上；有人甚至开始谣传锦天有日资背景——和对新浪的猜疑如出一辙。公司确实感受到了某种压力，担心这会成为影响游戏运营前景的重要问题，所以进行了主动的修改，把刀流派的大部分技能由日本的叫法改成了中国式的描述，并对玩家进行了公告。

三

在采访结束时，宋晓春私下对记者说，事实上，目前的删除依然是不完全的，有些一般用户不太熟悉的内容，我们还在讨论要不要改，比如出云和大国主的地图和Boss名……

结果没想到就在他说完此话的第二天，锦天的官方论坛上就有玩家发出了“强烈要求锦天更改Boss大国主的名字”的帖子。跟贴者们先是义愤填膺，表示不愿看到Boss是日本人，在另一位玩家指出“打日本怪物才是爱国表现”的回帖后，若干玩家又表示乐意接受一个反面的日本Boss。

何其荒诞乃尔！

四

不知怎么，这几年来随着网络的发展，中国青少年的狭隘民族主义情结似乎更为彰显了。记者记起一位朋友对现今诸多青年的形象概括：“他们下午在公司里头坑蒙拐骗，晚上喝酒，喝醉之后就上网刷刷民族主义帖子。”

这个概括可谓入木三分。我们的网络游戏玩家不也是这样的么？在游戏里头坑蒙拐骗，惟利是图，出了游戏又摇身一变，跑到网上成了民族主义者。

我知道网络上讲话是不用负责任的，而在真实生活中，责任是不能逃避的。我不知道别的，我只知道“全中国一人一泡尿淹掉一个岛国”的设想是不能成立的，我只知道仅仅靠盲目的谩骂和排外，是不能使我们进步的，有时还会显出我们的无知、粗鄙和荒诞。

我希望中国的玩家们能再大度一些，再理智一些。我的朋友，曾经的同事赤军，就在自己介绍日本文化的网站上写下这样一篇前言：

某人曾嘲笑日本蛮夷没有历史、没有文化，有位朋友反驳说：“全亚洲多少民族，上千年历史的才有几个？岂可等闲视之？”某人怒道：“中国历史还没研究透，去看什么日本历史？！”朋友大忿，有些话碍于交情，不好往深里说。其实这位朋友我是了解的，他对中国历史的了解，绝对在某人乃至大多数人之上。中国五千年历史，说到“研究透”，相信陈寅恪先生也不敢夸这种海口，那么难道就从此不能去读别国的历史了吗？在下以为，只有对历史感兴趣的人，才会去研究本国历史；只有对本国历史多少有点心得的人，才会去研究外国历史——那位朋友是，区区在下也是，阁下如果喜欢敝处，应该也是，而且对以上这些话，相信一定“心有戚戚焉”。

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2005年暑期 ■推荐度：★★★★

来自上海软星的独家内幕（三）

激斗！



主人公无尽的宿命与开拓

■上海软星制作群

前线地带

从最初的RPG开始，聪明的制作者们就为玩家设置了各种需要动脑动口动手动脚动全身的系统，以免游戏变成没有任何互动的电影。这个传统延续至今，我们的木桶小队也要遵循RPG主角的宿命，必须用各种方法去完成冒险！好，就让我们来看看，在《阿猫阿狗2》中，都有哪些独特的游戏系统吧！

战斗：大侠不用重新读档！

在木桶镇，打架的规则就是：大家根据自身速度积累自己的行动槽。谁的行动槽先积满，就可以选择攻击、特技、使用道具等行动，然后轮到下一个积满行动槽的角色……听起来好像很漫长，其实真打起来，只看见战场上猫来狗往，牙光爪影，没几个回合就有人倒下了。当然了，一般都是敌人，木桶小队的实力可不是吹出来的哦。如果几个伙伴发动攻击的时机合适，就能一拥而上，在间隔很短的时间里对同一个敌人连续攻击。系统会记录连击点的，随着连击点的上升，对敌人造成的伤害也会有所增长。所以，协调好同伴的速度，大家一起进行攻击，就能大大提升战斗效率。


崇拜动作明星的阿康，出脚当然不同凡响！

由于战斗如此激烈，偶尔会有人在混乱中不小心打到自己的同伴……这几乎是不可避免的，战争中的误伤本来就占一定比例嘛！特别是我们总是脱线、从不忧愁的毛姐——为了好玩，它可不会管对方是猫还是狗，统统照打不误！所以当毛姐出现时，请特别小心哦！

假如要评选大宇游戏中，令你印象最深刻的一句话，"胜败乃兵家常事，大侠请重新来过！"应该有望入选吧？但是某一天我们突然意识到，在《阿猫阿狗2》中我们没有提供这么一句标志性的语句。

没错！因为在《阿猫阿狗2》中，乐乐他们打输以后就逃了哇！闪到一边去治治伤，10秒钟后又是一个好孩子！没见过其他哪款RPG中可以挂不掉反复打的，这下我们的敌人亏大了。为了让玩家少使用欲伤人先伤己的S/L大法，我们保留了前代中这个独特的设计，《阿猫阿狗2》里的战斗失败绝对不会导致Game Over！



擅用连击，乐乐也不会输给阿康啊！

即使你再不擅长战斗，前扑后继地打上几次、几十次、几百次，怎么也能打赢了吧？在木桶镇，代表爱与正义的制作者决不会允许有恃强凌弱、欺负小动物的行为发生！

合成：1＋1＝1？

在《阿猫阿狗》一代里，乐乐能够打败大都市企业，很大程

前线地带

度上是因为木桶小队拥有无数免费的补给。乐乐可以在木桶镇的每栋房屋中搜集类似锈铁钉、胡椒粉之类的原料，然后通过阿吉为PDA开发的合成系统，把原料变成武器装备，甚至是战斗中使用的各种道具。是不是很酷啊？然而，大都市企业却不得不为玩具军团的每一颗螺丝钉付钱，所以，他们实际上是被帐单打败的啦。



在《阿猫阿狗2》中，木桶小队可以继续采用这种节俭战术，利用PDA研发出新的合成配方。有了合成配方，就能使用从木桶镇各个角落搜刮到的原料，合成新的物品。

啊，差点忘了，合成配方不会"砰"地一声从天上掉下来，也不会"丁"地一声从战利品里冒出来。你必须拥有像阿康一样丰富的恶作剧经验、阿吉一样天马行空的创意构思，才会知道怎样搭配原料，合成最具效果的道具。

首先你一定要通过战斗积累创意点数，然后选择一个研发方向进行研究，才能充分发挥原料的特点，发明出新的配方！当你对这一领域的研究达到一定程度，还会领悟"不花钱灭敌"奥义，学会新的战斗绝技哦。



漂亮的羽毛项圈，除了合成，没有别的办法拿到哦

如果从其他途径拥有了某些新道具，自己又实在摸索不出合成方法，那还是去请教木桶镇上对新奇物品最有研究的人吧——UFO电器行的老板。他的指导方法非常简单，你小时候看到有趣的玩具时，一定也用过这一招：无敌拆解大法。拆解成功的话，你不就了解到新道具的构成了吗？不过，研发经验不足的话，就有可能拆解失败，把道具彻底破坏掉。这种悲惨的结果，各位小时候已经体验多多吧？所以还是要提高一下自己的研发能力，才能减少失败的痛苦啊。



这个地瓜不仅会跑，还跑得超快呢！

小游戏：游戏中也需要游戏！

整天打打闹闹也会厌烦。别担心，木桶镇上绝对不会缺少有趣的活动！平时到处逛逛，可能就会发现喜欢玩小游戏的NPC，加入他们轻松一下吧，说不定还会有所收获呢。随着剧情发展，在某些时候也需要木桶小队的全体伙伴发挥一下玩游戏的本领，来排除征途上的障碍。毕竟游戏是童年重要的一部分啊！

每个小游戏所需要的技巧和能力都不同。面对通哥兄弟的决斗挑战，只有我们富有勇气的乐乐才能挺身而出，凭着自己灵敏的反应夺取胜利；但是到了赛狗比赛中，就必须依靠队伍中的狗狗同伴了。而在木桶港外驾着小船航海，也需要玩家眼明手快，才能避过海上的种种危险，甚至还可用小船上的武装来反击，从危机四伏的大海上获取战利品。至于问答游戏，考验的就是玩家对《阿猫阿狗》和《仙剑奇侠传》系列游戏是否有充分的了解。哼哼，这是我们对老玩家的小小照顾，尤其是《仙剑奇侠传》系列的Fans们，要是答对了所有题目，可能会有意外的惊喜在等着你们哦，想不想在游戏中见到你们朝思暮念的角色呢？



对木桶镇不熟悉的话，可怜的小狗就性命难保啦……

当然，玩小游戏都是有回报的，胜利者会获得游戏代币作为奖赏。至于它的用途嘛，当然是拿来换取奖品了。在镇上某个地方会出售一些神秘的东西，而且那里只收游戏代币。你在小游戏中赢得越漂亮，就能获得越多的游戏代币，买到更多的神秘奖品！这些神秘奖品是什么呢？嗯嗯，这里先保密，说出来就没有新鲜感啦。

■类型：角色扮演 ■制作：斯普软件 ■发行：斯普软件
■上市日期：2005年5月 ■推荐度：★★★☆



转瞬红颜老，青衫独飘摇

■游侠游骑兵 北陆信越

前线地带

当我们面对眼前的山涧幽谷，如此繁花美景，不禁让人回味起古时那唯美飘逸的剑芒如花和罗袖如雪。《白蛇传》的故事如今已是妇孺皆知，其中性格直爽泼辣的小青更令人难以忘记——2005年斯普软件打造的全新《青蛇贰》，正是以RPG加养成的全新游戏类型，为我们演绎出现代版的"小青传奇"。

《青蛇贰》的RPG成分较浓，游戏故事也由"青蛇前传"开始，带领玩家经历从一条小蛇修炼成人的过程，最终将邂逅她人生中最重要的白娘子。其间所经历的各种艰辛，玩家将有机会亲身体验。当然你将成为白娘子和许仙的爱情见证人，共同感受那场轰轰烈烈的旷世之恋。此外，小青还要独自面对众多妖精鬼怪，在游戏情节的间歇努力修炼本领，享受白手起家的艰辛和成就感。游戏中还有大量虚拟角色完善游戏情节，小青将会在许仙和白娘子谈情说爱之际遭遇鲶鱼精、媚惑众人的狐妖、牡丹花仙、雪女，甚至遇到生命中的贵人或大魔头，未来的路如何前行，还需要玩家自己来决定。

除了经典的RPG剧情，游戏的养成还是很有特色的。小青的角色养成主要是由传统的战斗和一系列小游戏组成的。各种属性将会直接影响到小青的战斗、仙术。在战斗中使用的技能武功，也并不是只能在战斗中学习，例如很多技能都是在学习仙术的过程中小青自己领悟出来的。《青蛇贰》中的宠物系统也较有意思，游戏中将其称之为"灵娃"，将会陪伴小青一同闯荡江湖。你要注意灵娃平时的喂养，战斗时也要时不时召唤出灵娃来辅助攻击。灵娃会随着战斗的积累而自动升级，升级时也会相应提高小青的法术和攻击力。灵娃的属性有神、佛、道、魔、怪、精六大系列，分别以麒麟、凤凰、玄武等圣兽和魔王、僵尸、幽灵的形象展现在玩家面前。不同的等级，灵娃的外观也有所变化。当其修炼到顶级时就会变成金身，这时可选择将其放入寺庙让信徒供奉，它的属性就会每隔几天自动增加到主角小青身上。


细腻的室内场景

游戏的战斗采取半回合制，即采用敏捷条的设计——等到主角攻击时，敏捷条中有一个指针，在左端和右端之间来回移动。当移动到敏捷条中央区域时，当前回合攻击力会随机增加1～2倍；当然如果指针不在中央区域，攻击力就会有所下降，这种设计无疑增加了战斗的技术性和游戏趣味。《青蛇贰》的战斗中增加了更多变数。敌人的属性并不是永不变的，它会随着主角的属性和在游戏中的时间变化而变动。每个时段、每个时期敌人的战斗属性，都会随着小青本身的属性变化而变动，所以不要轻视任何一场战斗哦。


村庄整体场景

为了淋漓尽致地表现出大唐盛世的繁华浩气，除了精美的游戏场景，制作人员还设计了"制装系统"，玩家将会有机会为小青穿着华丽、性感的服装，衬托出小青的千般娇柔和百种婀娜。游戏情节当中还会发生诸多突发事件，其场景不仅绘制得精美，且惟妙惟肖，使得游戏剧情更加生动有趣。

总之，游戏情节将和小青的各种属性紧密相连，你也将决定小青最后的结局。游戏结局有小青成为医仙、毒仙、女神、蛇魔女、江南第一美女等十几种之多。这名千年传奇美女究竟是和情郎相伴一生，还是成仙成魔，就要看玩家自己的选择了。


鲜活的室外场景

■类型：动作/驾驶 ■制作：Rockstar North ■发行：Rockstar Games
■上市日期：2005年6月7日 ■推荐度：★★★★☆

前线地带

侠盗猎车手 圣安德里亚



■湖北 Jedi

毫无疑问，《侠盗猎车手》系列已经成为电子游戏产业背后一股不可忽视的推动力。《侠盗猎车手III》和随即而来的资料片双双突破千万销量，它的缔造者Rockstar也一跃成为与业界巨头比肩的顶尖游戏制作/发行商。在这个创意日渐枯竭的时代，模仿的、克隆的、偷梁换柱的GTA仿制品堂而皇之地充斥着货架。无论是洛城街头的无名警探、勾心斗角的黑手党徒，或者是热门卡通明星辛普森一家都未能免俗；抢车、疾驰、横冲直撞的游戏模式深入人心。惊人的销量与知名度在为制作公司席卷滚滚财富的同时，也使玩家对续作的期待值空前高涨。幸运的是Rockstar延续了他们一向准时发片的良好传统，最新的《圣安德里亚》已经先期登陆PS2平台，而PC玩家也将在年内搭上从《罪恶都市》驶向《圣安德里亚》的末班车。


惟妙惟肖的黑人兄弟


颇具难度的骑车技巧



这是在灭火还是放火?

与前作相比，《圣安德里亚》最显著的变化体现在游戏容量上，空前膨胀的内容几乎等于3代和资料片的总和。玩家的活动区域也不再被局限于城市内的不同街区，圣安德里亚的版图内包含了3个主要城市，相当于美国真实的一个州。众所周知，前作中的《罪恶都市》就是四季阳光城迈阿密的真实写照，阳光与沙滩的鲜亮背后是无处不在的犯罪和黑暗角落。《圣安德里亚》同样采取了这种对现实世界似是而非的影射，只是把游戏背景从佛罗里达移到了美国西海岸的加利福利亚州。3个城市Los Santos、San Fierro、Las Venturra对应的分别是真实的洛杉矶、旧金山和拉斯维加斯，其间被连绵数里的高速公路、沙漠、山脉、河流等所连接。不仅是地理位置，在气候条件、城市布局、建筑风格方面制作小组也是煞费苦心，在游戏场景中都尽量做到贴近真实。例如闻名遐迩的金门大桥、好莱坞等，你将有机会在游戏中一睹它们的“真容”。也许是《罪恶都市》鲜艳明亮的外表与游戏题材的灰暗反差过于强烈，制作小组决定回归3代那种简约、骨子里透着颓废的冰冷色调。除了采用相同的日夜循环系统，《圣安德里亚》还加入了全新的天气变化特征，我们期待着看到大雾弥漫的洛杉矶街区，或者深夜驾车行驶在暴雨倾盆的郊外公路上。丰富多采的音乐电台越来越成为GTA系列不可或缺的组成部分，我们已经在《罪恶都市》中听到了迈克尔·杰克逊、凯特·布希熟悉的声音。因此并不让人感到意外，Rockstar继续使用了一些得到授权的知名歌手/乐队的作品，这会让很多欧美乐迷所津津乐道。整体风格上，摇滚、蓝调、说唱乐的混合，恰如其分地融入了《圣安德里亚》喧闹的20世纪90年代背景。

与旧日时光挥手作别，这次Rockstar把游戏舞台设定在上世纪90年代初。游戏主角Carl Johnson（以下简称CJ）无法忍受Los Santos阴暗压抑的生活，在5年前逃离故乡另谋出路。当他从异乡归来时，发现母亲被黑帮谋杀，家庭支离破碎，童年时的伙伴们也陷入了各种劫难之中。此时CJ却

前线地带

被一对卑鄙的警察搭档诬陷为杀人犯。为了洗刷自己的罪名和保护残缺的家庭，他被迫穿梭于圣安德里亚的各个城市之间，卷入与当地黑帮和各种势力纠缠争斗的血腥旋涡之中。


制作者对环境的细节处理十分考究

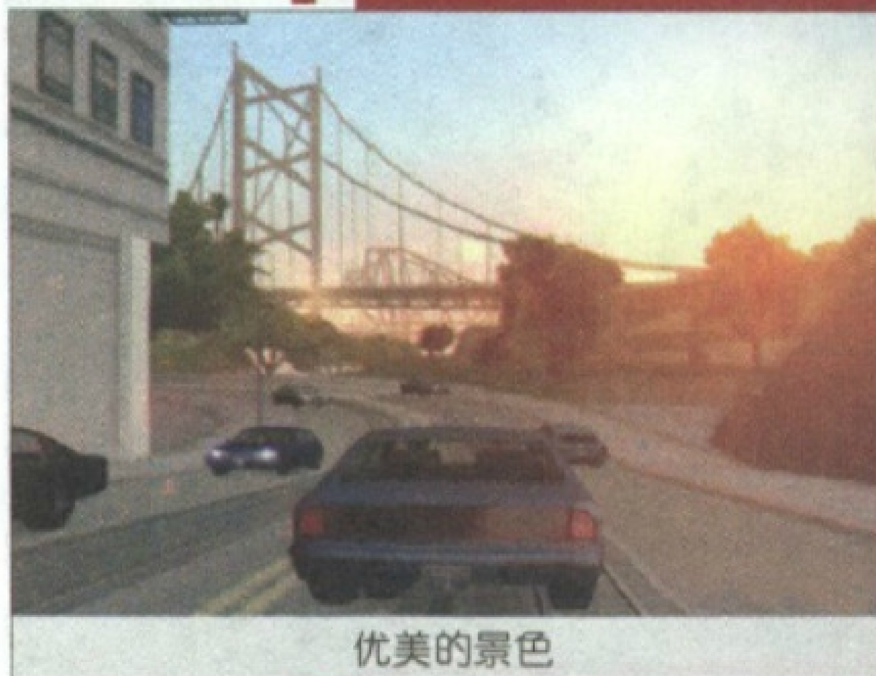
《侠盗猎车手》的核心内容从来没有改变过。形形色色的交通工具，喧闹嘈杂的大都市，三教九流的灰暗人群，阴谋和危机铺就着迈向成功与财富的阶梯。你可以置身事外，一边驾车观光一边享受慵惰闲散的城市生活；也可以处心积虑地拉帮结派，攀上地下世界的权利顶峰。从《罪恶都市》开始，游戏场景里的建筑物就逐渐摆脱了花瓶的装饰作用。到了这一代，CJ除了可购置房屋和停车库、实业地产等，还可自由出入各种公共场所产生互动。例如到拉斯维加斯的赌场试试手气，在洛杉矶的街道上信手涂鸦，或者在快餐店饱食一顿。不过垃圾食品吃多了可是会影响CJ的体型和身体状况的，同时也会对角色反应和行动速度产生负面作用。如果想减肥可去健身房锻炼，这些都将通过视觉外观和更详尽的人物属性显露无遗。

游戏中的交通工具尽管并没有获得制造商的官方授权，不过你还是很容易通过它们经典的外形辨认出来。一如承诺的那样，《圣安德里亚》中加入了许多匪夷所思的新交通工具，包括在乡间驾驶一辆农用拖拉机或者除草机。这其中最引人注目的莫过于BMX越野自行车，配合方向和功能键，你也可以做出许多极限运动中的高难度动作。例如前/后轮离地，180° /360° 腾空旋转等。BMX的速度无法与机动车辆相提并论，然而它出众的灵活性能让你在车辆拥挤的场合或者狭窄的小巷里畅通无阻。如果打算长途旅行，你的首选当然是性能优异的跑车；坏消息是，那些"慷慨"的市民们再也不会把私家车拱手让出。即使你在万般无奈之下抱头鼠窜了，往往还没来得及关上车门，就会被怒气冲冲的车主拖下座位一顿暴打。



这辆车子的造型真是别具一格

为了对付更加狡猾的NPC和更为复杂的环境，制作小组特意为CJ量身打造了各种特殊技巧和一整套格斗招式。现在你可以先华丽地打出一连串组合拳，把敌人击倒后再狠狠地踹上一脚；或者悄悄地跟在目标背后，用匕首一刀割断他的喉咙，省掉许多麻烦。此外，主角还能攀爬墙壁和铁丝网，游泳和短时间的潜水，前作中走投无路的尴尬场景将不再发生。瞄准系统的加入让枪械更加致命，精准的射击使得一枪爆头成为可能。在《圣安德里亚》中，CJ的格斗、射击、驾驶等技能都被划分为不同等级。除了日常使用可以提升相应技能的等级外，你还可以去武器店练习打靶，去驾驶学校学习使用各种交通工具的技巧。高技能等级意味着更精确的射击，更快的武器装填速度，更加灵活的转向、急停等。


优美的景色

除了环环相扣的主线剧情外，高度自由的非线性任务和角色交互历来是玩家最为津津乐道的部分。《圣安德里亚》在这方面可谓做足了工夫，不得不让人佩服制作小组对各种细节和环境细致入微的处理。游戏里的各种迷你游戏五花八门，让人目不暇接。例如卡车送货、起重机搬运、披萨外卖、走私车辆、靶场射击等；你甚至能亲自驾驶火车往返于城市之间，把它当作《铁路大亨》来玩。虽然指令只有启动和刹车，不过想让列车准确地停靠在指定的站台可不是件容易的事。游戏后期，为了拓展本方的势力范围，你将不得不与其他帮派进行火并。除了购置精良的火力装备，事先招募一些帮手并肩作战会让你更有胜算。好吧，这其实是另一个叫做《黑帮教父》的策略游戏的翻版。


驾驶着这样的大家伙出来耍，一定很威风

PC版的《圣安德里亚》大概是今年最值得期待的游戏之一。PS2版本的一些瑕疵，例如机能所限造成的拖慢、画面的锯齿和噪点、细小难以辨认的字体等都将得到解决。而MOD的存在和可扩展性，无疑将进一步延续《侠盗猎车手》的生命力。P

■类型：动作 ■制作：KOEI ■发行：KOEI
■上市日期：2005年3月30日 ■推荐度：★★★★☆

前线地带



无双降临，乱舞天下

■晶合实验室 北四环斟茶员

3月11日，光荣公司发布了一个让PC玩家惊喜的消息：在PS2主机上红极一时，拥有无数拥趸的《真·三国无双》系列终于迈出了进入PC领域的第一步——《真·三国无双3》定于3月30日推出PC版！其后，即出现各种推测。有人赞叹光荣终于将“骗钱的触手伸向了每一个角落”，也有人认为这是光荣在为明年将在PC上推出的《真·三国无双BB》（网络版）热身准备。但无论如何，这个系列将开始正式在PC上立足，这是毫无疑问的。

针对PC版和PS2版的区别，网上已有很多讨论。有些玩家根据光荣官方主页的内容判定PC版的《真·三国无双3》在画面、系统上都有大量新增元素，但实际上光荣主页上的介绍内容几乎全是套用了PS2版的结构，只是图片使用了清晰度更高的PC版游戏截图。可以说，PC版的游戏系统几乎完全跟PS2版一样，只是强化了画面。下面，我们介绍一下这款游戏的主要战役、角色、武器、道具、改进等几方面。


PC版的光影效果得到提升，甚至能从士兵的脸上看到兵器的反光


同屏允许出现的角色数目增加，体现真正的“无双”快感

4种作战模式

游戏模式上分为无双、自由、对战、挑战等4种，每种风格完全不同。

首先，“无双模式”是玩家都不会错过的，这个模式其实也就是故事模式。在游戏一开始，可以在“魏传”、“蜀传”、“吴传”中随意挑选一种来展开故事。每种势力一开场可选择的角色都只有3个，但是随着剧情的深入，在后面的关卡中会陆续有己方势力的新武将加入，就可任意改选角色了。在这种模式中需要注意两点：一是在这个模式的关卡攻略中满足一些条件时，可以打出外传关卡（每个势力都有几个外传）。外传关卡不仅很有挑战性，而且很多珍贵的武器和道具都只能在外传中获得，是追求完美的玩家不可错过的。二是在魏、蜀、吴的无双模式通关后，还会出现其他势力的无双模式，例如吕布传、袁绍传等。

“自由模式”其实就是可以自由选择在“无双模式”中出现的任意一个关卡来打。不过由于一次只能打一个，所以在无双模式后期有些很困难的关卡在本种模式中就会相应显得简单一些。由于一些珍贵道具和最高级武器必须在特定关卡中拿到，所以自由模式也算得上是用来拿武器和道具的最佳模式。

“对战模式”当然是2人进行对战。为了公平起见，在这个模式中武将都处于初级状态；无装备情况下，武器可以打出6连击。对战类型分为：决斗、遭遇、争夺、护卫4种。

前面提到的无双、自由、对战3种模式都是支持双打的，不过在PS2上


仍然是分屏合作！这也许会让一些玩家感到失望

使用的是游戏机特有的分屏作战。许多玩家都在幻想光荣能在移植PC后针对PC网络的先天优势，为PC版的《真·三国无双3》增加全屏连线模式。但是从左图看来，PC玩家们恐怕要失望了。

“挑战模式”是专门用于挑战玩家操作极限的，分为追求最大杀敌数的“斩合”模式、追求最快杀敌速度的“神速”模式、追求在一段时间内安全杀敌的“流星”模式以及疯狂的“破坏”模式。

3种角色类型

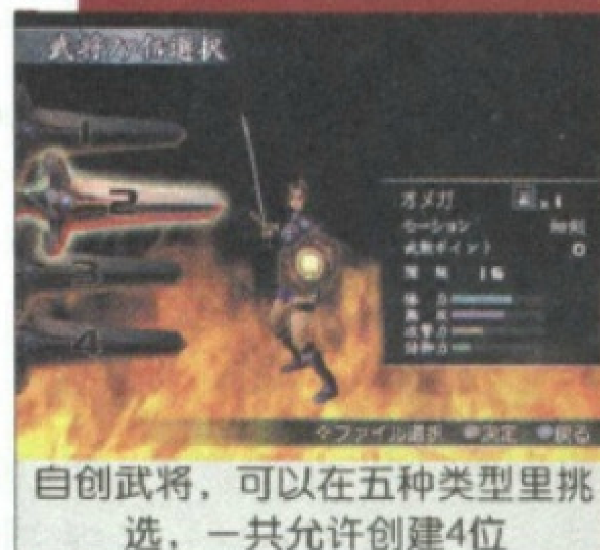
本作的角色数目与《真·三国无双2》持平，共有42人。在去掉了女娲、伏羲等噱头角色后增加了黄月英、周泰、曹仁3人，其中前两者都拥有很高的人气。本作中武将的战术系统值得留意。战术共分为“万能、计略、突击、坚实、一般”5种，在战场上使用合理的战术，会让自己的兵团取得很大优势。

除去42名三国武将，玩家还可编辑共4名原创武将。在形象上可根据自己的喜好来创造，但是攻击招式还得以42名三国武将中的一位为蓝本。想想看，你创造一位娇小玲珑的女性武将，但是却赋予她许褚的武器大锤和攻击方式，实在是很有趣呀！自创武将可在自由、挑战、对战等模式中登场。看着以自己名字命名的武将打败“无敌小强”吕布，真是一件赏心悦目的事！此外，护卫兵系统在本作中相当重要，他们将陪主角们一起征战。护卫兵同样也具有成长能力，等到培养出最高级别的“黄龙护卫兵”，还是非常有成就感的。

武器以及攻击

在“三国无双”系列中，拿到对应角色的最强武器可谓是每位玩家的必修课。本作中的武器采用了升级系统，玩家在攻关过程中杀敌越多，武器的级别自然越高。不过最多只能升到9级，10级的最强武器需要在特定关卡满足特定条件，才会在关卡结束之后得到。除了攻击力增加，最强武器还能带给你防御力提升、速度增加等一系列好处，怪不得人人趋之若鹜！随着武器级别的增加，攻击方式也从4连击上升到6连击，配合Charge（特殊攻击），就能打出变化多端的攻击方式来。为了追求高连击数，令人晕眩的追加攻击、将敌人打“浮空”的空中Charge攻击、让“无双乱舞”作为结束攻击的技巧都是玩家必须修炼的。可以说“无双”系列之所以能成为动作游戏的典范之一，正是因为在攻击方式上值得琢磨的技巧性，这是《混沌军团》这样的跟风游戏完全不能比拟的。


单挑模式下的吕布vs张飞，必须要在限定时间内打倒对手


自创武将，可以在五种类型里挑选，一共允许创建4位

2种道具类型

将角色能力练满、拿到最强武器，这之后还应做什么？自然是收集最高级别的道具。从2代继承下来的几种宝玉这次仍然发挥威力，将它们镶嵌进武器后可最大程度地发挥武器的威力。除了最吸引人的“斩玉”，在3代中新增的“冰玉”和“烈玉”威力也不小，绝对值得尝试。

传统道具方面，有几个新增加的道具甚至可以完全改变一个武将的属性。以“绝影蹬”为例，装备后敌人就无法将你打落马下。在2代中能力平平的马超，装备上“绝影蹬”后一举成为3代最强武将之一，让人耳目一新！

改进在哪里?

那么，PC版《真·三国无双3》相比PS2版究竟有没有改进？答案是肯定的。首先是在PC的强大机能支持下，同屏显示的人物数量得到提高，对于这样一款追求“群殴快感”的游戏来说，这是相当重要的。在PS2上每当同屏显示的敌人数量一多，便有可能出现不正常拖慢的情况，容易破坏游戏的爽快感，这一被人诟病的缺陷在PC版中应该可以得到解决。PC版画面景深距离提高，在PS2版中经常出现走近了之后一些景物和敌人才会在屏幕上显示出来，这次我们远远就可以看见他们了，在攻打据点的时候，相当有用。此外，光影效果和解析度都得到了大幅提升，玩家可见到一个更加华丽的“三国无双”世界。

那么，来一起“无双乱舞”吧，你会喜欢上这款游戏的！

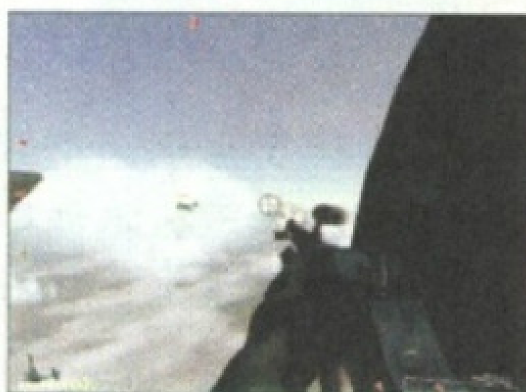

赵云的空中Charge技动作分解

前线地带

本期的游戏大多集中在赛车和和第一人称射击两种类型上，其中《战火兄弟连》（Brothers in Arms：Road to Hill 30）是一款令人颇为期待的佳作，而《重见光明》（Second Sight）玩起来感觉也不错，值得推荐。难能可贵的是，这两款游戏不仅具有华丽的画面和火爆的场景，某些方面的设计也颇有独到之处。其他游戏乏善可陈，只有一二款策略游戏还值得玩味一番。

■晶合实验室 fly

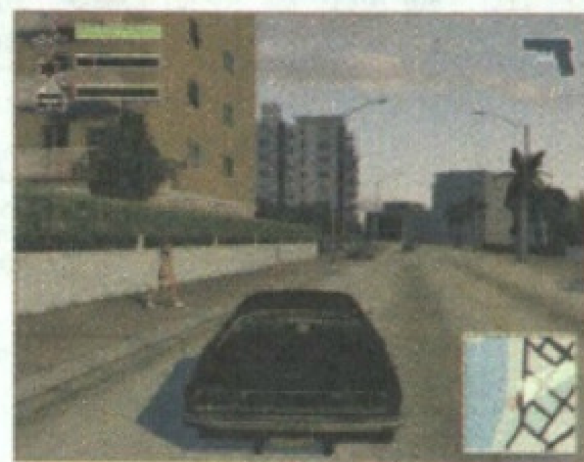
进攻战——进军柏林
Battlestrike：The Road To Berlin



类型： 第一人称射击
制作： City Interactive
发行： City Interactive
上市日期： 2005年3月18日
推荐度： 80

玩家将从登陆诺曼底的D-Day开始，扮演各种角色——机枪手、飞行员、炮手、狙击手，与德军对抗，最后一直杀到柏林——虽然历史上解放柏林的不是美国人。游戏中玩家有一半时间是在当炮塔，控制各种机枪、防空炮，从空中杀到地面，再从村庄打到城市，没有弹药限制的后顾之忧，只要注意别让枪管过热就可以了。游戏共有16个任务，难度不算很大，画面以目前的游戏制作水准来看算是很普通的，不过游戏的战斗气氛被烘托得很好。

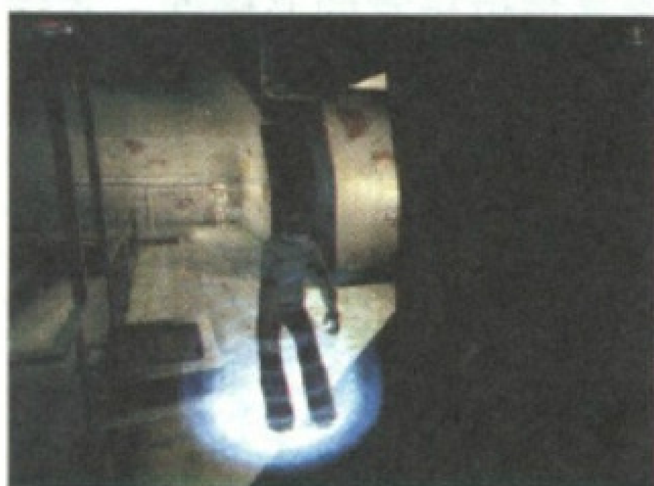
车手3
Driv3r



类型： 角色扮演
制作： Reflections
发行： Atari
上市日期： 2005年3月15日
推荐度： 80

游戏有点像GTA，玩家扮演一名卧底的警察和盗车团伙展开战斗。游戏提供的交通工具不少，只是需要一定时间熟悉操控。游戏一开始笔者开着自己的汽车在院子里转悠半天才出去，结果不小心在海边还演出一场飞车镜头，但就像电影里英雄在什么时候都会有后路一样，坠海点旁边居然停了一艘游艇，于是游过去又在海上飙了一圈。游戏还有个“电影导演”选项，玩家可在该模式中根据自己的行动以多种摄影视角编辑成影片。

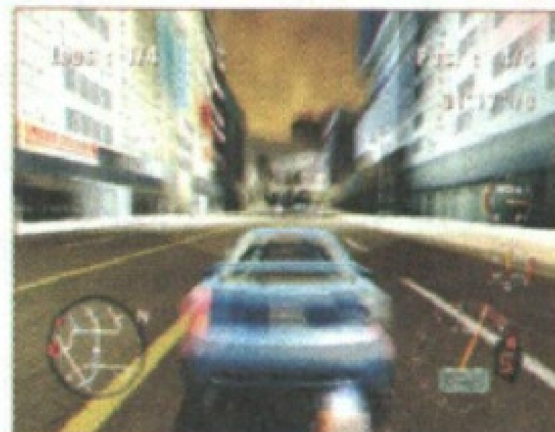
重见光明
Second Sight



类型： 动作射击
制作： Free Radical Design
发行： Codemasters
上市日期： 2005年3月20日
推荐度： 80

意念杀人是这款游戏的核心。玩家将扮演一名由于实验失败而失去记忆的家伙，利用各种超能力在危险的道路上肃清敌人，慢慢找回自己失去的记忆。当然，势必也要揭穿一个大阴谋。游戏提供了各种各样稀奇古怪的超能力供玩家选择使用，它们各有各的用途，比如隔空取物、灵魂出窍、隐形等，与主角的强大威力相反，敌人稍显弱了点，AI也不高，使得游戏的趣味性大打折扣。游戏也提供一部分枪械，不过由于游戏大部分进程需要玩家进行隐秘行动，所以除了发射镇静剂的枪有用外，其他的武器就显得形同虚设了。

午夜狂飙——日出疯狂
Midnight Outlaw：Six Hours to Sun Up



类型： 模拟竞速
制作： Valusoft
发行： Valusoft
上市日期： 2005年3月11日
推荐度： 70

笔者玩这款游戏时不禁把它和《极品飞车——地下狂飙》系列比较一番。同样是在午夜、同样是在都市、同样都有氮氧喷射和虚化画面、同样都有悠久的历史，笔者没有玩这个系列的前几代，很难说清这两款游戏究竟谁在借鉴谁。但仅从游戏性、画面表现上来看，“午夜狂飙”系列还是差“地下狂飙”一个档次，略显粗糙的模型，稍感生硬的操作，“午夜狂飙”只能跟在“地下狂飙”后边流于二线赛车游戏。当然，这也许是“地下狂飙”已经让我们对于赛车游戏有了根深蒂固的标准吧。

战争艺术
Act Of War Direct Action

类型： 即时战略
制作： Eugen Systems
发行： Atari
上市日期： 2005年3月16日
推荐度： 80

游戏不算纯即时战略，因为没有收集、建造、生产而只有战斗环节，还有些战术成分。游戏剧情部分华丽地采用真人演出，俨然是在看一部电影，只是镜头切换极快，有些头晕，而且对英语听力有一定要求。战斗部分交由玩家来完成，任务是美国现下最时髦的反恐类型，只是觉得美国大兵血又长又扛打，不知道比恐怖分子强到哪里去了，连被火箭弹击中都不能撼动分毫。游戏难度不算很大，而且少有分支剧情，主线任务有明确的目标和地点，所以一路杀到底就是了。对某些自虐型玩家来说，游戏中如何一人不死倒是一种乐趣。游戏画面比较精致，当然也要玩家的机器够劲才行。



战火兄弟连
Brothers in Arms：Road to Hill 30







类型： 第一人称射击
制作： Gearbox Software
发行： Ubisoft
上市日期： 2005年3月15日
推荐度： 90

游戏前曾看过一篇资料：一战时，德国人以每杀一名敌兵平均仅用5000发子弹而感到自豪，到了二战，这个数字陡然增加到平均每10 000发子弹才能打死一名士兵。初听略感诧异，不过当笔者玩了《战火兄弟连》半个小时后，就感到这些资料的正确性了——游戏中想打死一个敌人真是很困难！游戏没有传统射击游戏里准星的设置，想击毙敌人，要先按某键进入瞄准状态，然后在摇摆不定中找好三点一线再开枪。就算你瞄得准，若运气不好，敌人的掩护值较高，你还一下打不死。而且游戏加入了即时策略成分，你需要用鼠标右键即时指挥部下跑位、射击，对于习惯将鼠标右键设定为跳跃的笔者来说，这实在是个痛苦的设定，战友经常莫名其妙地被指到一个开阔地点接受敌人的疯狂攒射……

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



冠军足球经理5
Championship Manager 5

类型： 模拟经营
制作： Beautiful Game Studios
发行： Eidos Interactive
上市日期： 2005年3月15日
推荐度： 75



雇佣兵——海军陆战队
Soldner Marine Corps

类型： 第一人称射击
制作： Wings Simulations
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年3月15日
推荐度： 80



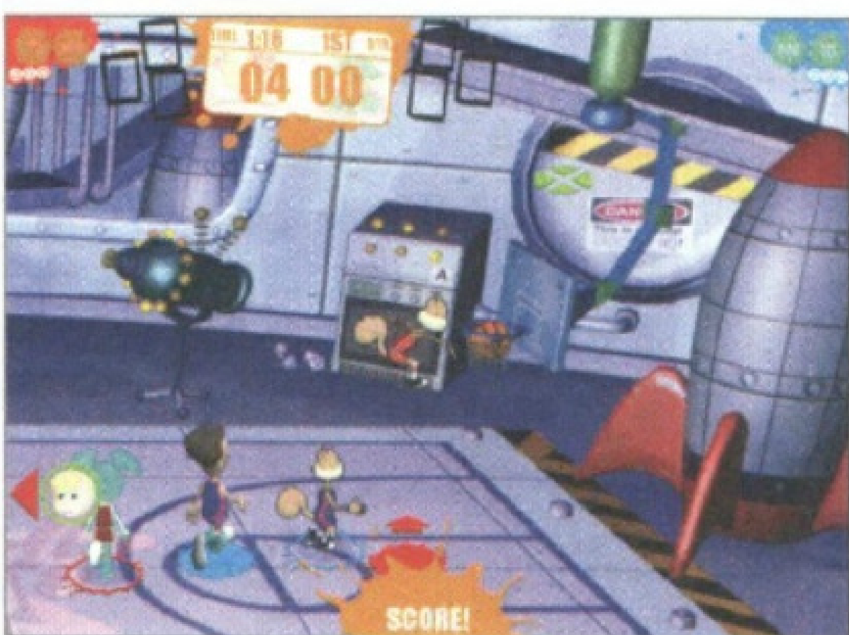
动物园大亨2（繁体中文版）
Zoo Tycoon 2 Chinese BIG5

类型： 模拟经营
制作： Blue Fang Games
发行： Microsoft
上市日期： 2005年3月7日
推荐度： 70



GTR赛车
GTR

类型： 模拟竞速
制作： SimBin
发行： 10tacle Studios
上市日期： 2005年3月13日
推荐度： 80



街头篮球——棉球方块和他的朋友
Spongebob Squarepants And His Friends Basketball

类型： 体育
制作： Heavy Iron Studios
发行： THQ
上市日期： 2005年3月18日
推荐度： 70



雪盲计划
Project：Snowblind

类型： 第一人称射击
制作： Crystal Dynamics
发行： Eidos Interactive
上市日期： 2005年3月19日
推荐度： 80

千军统帅，纵横沙场
——评《三国群英传V》

■北京 心灵捕手

良品 总评 7.7

☺ 游戏中隐藏着很多的秘密，在保持战略性的前提下，让玩家感受到挑战的乐趣。

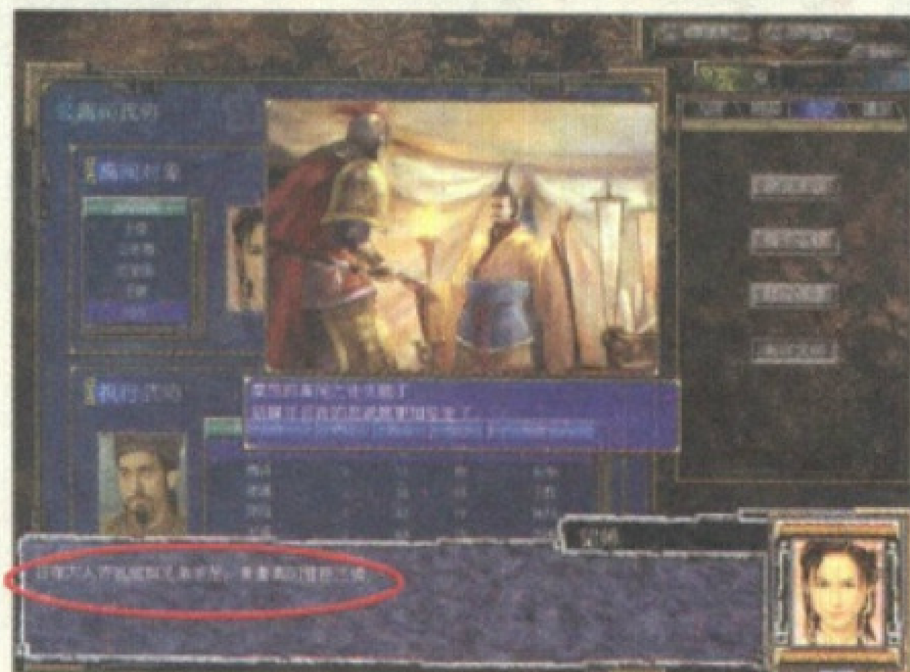
☹ 时间长了后容易乏味，画面效果比较原始。

制作	奥汀科技
发行	寰宇之星
载体	CD×2
类型	战略
语言	简体中文版
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：7.0　音效：7.0　创新：6.5　剧情：7.5

进入2005年以来，尽管单机游戏市场看来并没有太大的起色，但是玩家们都无法忽略一点，那就是三国题材的单机游戏仍然呈现出良好的发展势头。许多玩家还在《三国志X威力加强版》中征战不休时，奥汀的招牌作品《三国群英传V》已经呼啸杀来，稍后三国迷们还将迎来光荣的《真·三国无双3》和宇峻的《幻想三国志2》这两款优秀的作品。如果说除了题材之外，这些游戏还有一个共同之处的话，那就是它们都已经经历了长时间的沉淀和考验，作为成熟的系列作品而被玩家所认可。

当年的《三国群英传》1代和2代都曾红极一时，堪称网吧的必备游戏，但是进入3代之后，这个系列也遇到了发展的瓶颈。制作人在3代中对游戏系统作出了不小改变，但是玩家对其评价却是毁誉参半，这之后很快推出的4代便步入了一个平缓期，再难重现当年的风光。实际上对于一个系列作品来说，这样的情况并不罕见，玩家们总是喜新厌旧，但是他们又渴望在系列新作品中找到熟悉的乐趣，于是对制作人便是艰巨的考验，在革新和守旧中的把握衡量决非易事，怎样找到平衡点？只有做到了这一点，才能像光荣《三国志》那样长盛不衰。《三国群英传》系列一贯所追求的风格是对武将的能力培养、战场上指挥千人大战的快感、半即时制所带来的快节奏风格，而对内政系统的要求远远低于《三国志》系列。一言以蔽之，玩家只需要把心思花在武将能力培养、率兵打仗上即可。在这次奥汀耗时两年制作的《三国群英传V》中，传统的风格得到了最大延续，比之前两作，操作更加简单，但是战斗的刺激程度却有过之而无不及，奥汀的制作小组给玩家交上了一份合格的答卷。



"吕布大人待我如兄弟手足"——貂蝉说出这样的台词来真是令人啼笑皆非

内政系统的简化方式

在《三国群英传V》中，内政系统可以说已经被简化到了极致，但是其重要性仍然不可忽视！游戏中的内政分为平常时期的内政人员安排和专门的内政处理时间。前者几乎不用玩家去操心，只要城市中驻扎有武将，电脑会自动帮你分配武将去进行开发、搜索、筑城、治安、征兵、训练这6项工作，真正需要手动调整的只有玩家在城市中预备兵不够了的时候多派人手征一下兵，或者打了败仗时派个人训练几天而已，可以说非常简单。当玩家拥有了后方安全无忧的城市后，就可以派几个武将驻扎在其中进行内政处理了，完全不用去管，钱粮士兵便滚滚而来。



陈群还是公孙范？这里是游戏中一个典型的Bug

游戏中定期出现专门的内政处理时间，这时玩家主要做的工作分为给武将加官进爵、分发装备、招降武将等。可以说这些工作都是"群

英传”系列的传统，不过在这一代中，这些工作给玩家“打批发”的感觉更加明显了。以给武将装备道具为例，要知道，“群英传”系列在武器道具上的处理可不是像《三国志》那样小气，游戏中的各类器械多如牛毛，不仅人人有份，还可以每月更换新装备。当你看到数以百计的武将名单时，恐怕也无心给每个人分别装备武器、坐骑和道具，然后在下个内政月又进行更换。在封官位时同样如此，有时候一个月内就有数十名武将可以得到晋升，而且在一个等级内通常有两个官位可以册封，两者之间的功勋值相差无几，这个月册封一个武将后，下个月可能还得册封一次，令人相当头疼。于是，采用“自动装备”和“自动册封”成了许多玩家的首选，也就是“打批发”。

战胜仙人后武将能力永久增加

“打批发”带来的坏处是，尽管你的仓库里闲置着不少的汗血宝马，但是电脑却会给没装备的武将装上黄骠马这样的垃圾；而自动册封时，不同官位会有技能上的细微差别，这时也无暇顾及了。有了“打批发”的功能，有些繁重的内政任务被极大简化了，笔者经常在内政处理期所花时间不超过1分钟，完全体现了内政为战斗服务的游戏理念。

武将争雄

招纳贤才，再加以好好培养，这是本系列的重要卖点。由于本作中关隘港口增加了不少，一支部队的最大容纳量更是可以达到25名武将，武将数目也得相应增加才行。于是游戏中出现了大量奇奇怪怪的武将，几乎每个名将都有两三个儿女登场，像张飞的女儿“张莺莺”、“张燕燕”这样古怪的名字层出不穷，更不用说“月牙儿”、“能人择之”之类了。武将之间的能力差异在哪里？最直接的体现在内政处理上，不同能力的武将对内政的影响有不同的百分比效果。此外，在战场上武将之间的差异就变得模糊起来了。

游戏中的道具都附带有不同武将技和军师技，而且武将在使用一次相应技能之后，即便换下这件道具，技能也会继续被个人保留。这样的设定让每个武将都可以成为全能武将，只要给他轮番换上所有的高级装备，他就可以成为拥有全能技能的超人，这也让赵云和廖化体现不出差距来。再加上所带兵种的重要性，只要拥有尸兵、投石兵、木人兵这样的部队，你就会发现，自己赖以打江山的部队说不定是廖化、周仓这样的武将组成的。

从武将的招降设定上来看，游戏中也有很多有趣的地方。笔者有一次用刘备抓住了赵云，关在监狱里苦苦



部分武将的头像有些不敢恭维



与野外各类散兵游勇的对战可以充分享受以少胜多的快感

劝降，但是劝了整整两年，子龙将军也丝毫不为所动。最后实在没有办法，只好砸出5000大元贿赂他，果然一次得手，子龙之后的忠诚度始终稳定在100。相反蔡瑁、张允之流，劝降一两次就可以成功，但是忠诚度居然只有20不到。尽管看起来还算合理，但是招降名将的难度太大也是不争的事实。像赵云根本不管你是不是刘备，夏侯渊也不管你是不是曹操，死活就是不降。可以理解这是游戏的特点决定的，在这款游戏中有了武将就有了天下，所以制作人也不想玩家赢得太容易。但是以此来看，“群英传”系列相比“三国志”，确实少了一些“三国”的感觉。

地图上的作战策略

由于港口、关卡的合理运用，本作的策略性大增。游戏过程基本上就是对重要港口和关卡的争抢，一旦占领，就可以保证后方城市的安全建设，同时对敌人形成“关门打狗”之势。玩家自始至终都在合理的战略制定下进行征战，这是值得赞赏之处。同时，电脑也能认识到招纳人才的重要性，于是地图上一旦有了落单武将，电脑必然会派出部队前来捕捉。不过电脑毕竟比较愚蠢，这种做法让玩家很容易就找到了攻打大城市的方法。当敌人城市有重兵布防时，只用派出一名武将在其附近游荡，吸引敌人大部队出城，然后迅速派出我军主力攻打城池，“引蛇出洞”之计，可谓百试不爽。

隐藏地点和各路神仙奇兽的出现给玩家带来了额外的乐趣，你可以分散一定的精力去攻打它们，胜利之后会有丰厚的回报，也可以完全不理会。这样的设计增加了游戏的挑战性和重复可玩性。

《三国群英传Ⅴ》在一些低配置电脑上就可以流畅运行，不过即便配置升高，也看不到画面效果的提升。在近镜头下战斗场面的粗糙、部分武将头像的难看都是历代的“传统”。尽管游戏追求千人作战的快感，但是比起《罗马——全面战争》这样的大作来，不管战略性还是画面效果上，《三国群英传Ⅴ》都还有所差距。不过，从这次的反响来看，奥汀总算是走回了正道，“群英传”系列也一直拥有痴心不改的玩家群，希望奥汀能坚持自己的开发步伐，让“群英传”这个招牌继续辉煌下去。P



进击！完全陌生的漫画英雄们
——感受《自由力量VS第三帝国》

■品游轩 苹果熟了

将漫画移植创作出一款游戏是一种较为省事的开发思路，漫画人物多为游戏玩家所熟知，容易接受，游戏剧情也可以简单搬造，无需过分强调新创情节。和这种模式相比较，凭空创造出劳拉·克劳馥特这样的全新游戏角色显然要吃力得多。当然，也有将漫画稍加改造，打造一款略带“创新”元素的游戏。下面介绍的《自由力量VS第三帝国》就是这样的一款作品。



选单中的英雄大集合

和温文尔雅、浪漫唯美的日式漫画相比，过去的美式漫画一直是典型的英雄崇拜文化，我们熟悉的蝙蝠侠、蜘蛛侠等等无一不是天马行空、行侠仗义，处处拯救黎民百姓于水深火热、千钧一发之际的“超人”。《自由力量VS第三帝国》的主要角色是出自60年代风靡全美的漫画《自由力量》（Freedom Force），这群长相怪异、各具奇能的英雄们有着各自不同的超能力，他们获得超能力的过程也往往是被逼无奈或者是偶然所致。自然，由于面临着黑暗势力的压迫或者神圣使命的赋予，他们走到了一起，要完成一系列“不可能”的任务。

游戏的前作是2002年发售的《自由力量》（Freedom Force），新作基本承接了过去的设计思路和剧情套路，前作的“X能源”这次被二战时期的德、意、日轴心国所得到，三国元首Blitzkriegz、Fortissimo、Redsun（很恰如其分的名字！）妄图凭借“X能源”之力扭转不利战局，打败盟军的进攻。“自由力量”军团得知此事，通过时空隧道回到了上世纪40年代的欧陆战场，他们要协助盟军，粉碎邪恶势力的阴谋。

游戏中玩家可以选择的角色有24名，为首的是名唤“Mentor”的贤者。但是每关根据任务的不同而可能控制1～4位角色，这其中有一部分角色是根据任务来强制指定的，剩余的则由玩家在列出的几个角色中进行挑选，不是游戏发售前所预计的是完全自由挑选角色哦。而游戏中遇到的敌人可分为4类，第一类是德国人，外形就是人们通常印象中的纳粹士兵；第二类是意大利人，外形是很滑稽的古罗马武士造型，一手持盾牌，一手挥舞大刀；第三类是日本人，采用了日本军曹的造型，他们穿着绿色军装，饰以红色武装带，面上则是日本膏药军旗的脸谱；最后一类则是各种妖魔鬼怪和街头流氓。和那些气宇轩昂、打扮古怪的英雄比较而言，几类敌人都是面貌可憎、阴险丑恶的扮相出场，基本符合美式漫画的一贯传统。此外，游戏提供了自己设计角色的接口，网络上也有相应的MOD工具下载。

游戏深受欧美玩家喜爱的最大特点在于每个角色的丰富个性和不同能力。让我们以一个角色来举例说明，就看看这位披着深蓝色斗篷，戴着蝙蝠侠式眼罩的红发女侠——炼金小姐（AlcheMISS）吧，她也是游戏中威望值最高的英雄，达到了12 410之多。她的一招“改造术”（Alteration）

凡品 总评 6.9

☺	简单明了的角色扮演游戏，构建于立体场景中的小组策略元素有特色，易于上手。
☹	纯美式文化的内涵，让中国玩家提不起兴趣。缺乏地图设计，操控值得改进。

制作	Irrational Games
发行	Vivendi Universal
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文版
环境	Win98/Me/2000/XP

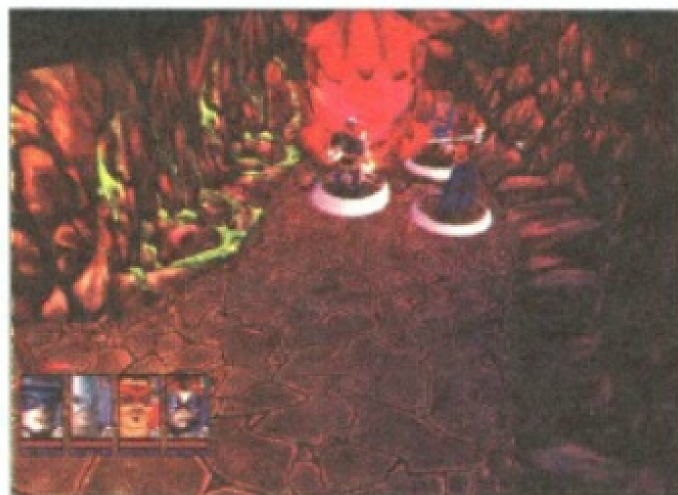



利用内力发射光柱打击古罗马武士


小女子也能力举长椅攻击敌人

可能造成几种效果，有的坏蛋被击中后即刻被冻住，被一个大冰球包裹着；有的则呆如木鸡，停滞不前；有的面带恐慌，夺路而逃；最有趣的就是有些家伙似乎被施了迷魂药一般，头上冒出一串串疑问号，俨然"迷不知吾所如"的模样。另外几招包括"邪灵一击"、"神秘闪电"、"排斥术"也是各具特色。当然，千万不要忘记一点，这小女子还可以飞来飞去哦。这些招式在角色的属性值中都有详细的描述和完整的动画演示，比如：空中霸王（SKY KING）的一招FX SKY KING Steelifists准备时间需要0.46秒，招式使出完毕需耗时1.60秒。这样细致的描述其实对于战斗中有着很重要的意义。

游戏呈现鲜明的角色扮演特点，但在每一关的任务行动中，又有着典型的小组策略特征。单个关卡中都设置了多项任务，往往开始阶段可能只有一项任务，但随着剧情的发展，完成首项任务后，就会触发下一步的剧情和增添新的任务。对于任务的完成，游戏设计了较完善的提示系统和辅助功能。



前面的出路还会有意想不到的敌人在守候着



德国纳粹士兵围攻英雄

游戏的战斗系统采用了"即时"和"回合"相结合，玩家在任何时刻都可以控制角色进行下一步的战斗，也可以根据战况马上取消先前的命令，这些都是即时控制的。但是角色一旦完成了一次攻击后，下一次的攻击将会根据招式的不同而出现一段暂时无法做出任何行动的真空期，这实际是一种变相回合制的设计。在战斗中，玩家的关键是要"以己之长来攻敌之短"，当你的鼠标指向某个敌人时，在画面的右下角会出现该敌人的相关属性和生命值大小，其中重要的是"WEAK VS XX"和"RESIST XX"这两条。前者是该敌人惧怕的某种攻击，后者则是敌人有一定抵抗能力的攻击种类。这实际上是为玩家指出了敌人的弱点和强项。



小日本手持血色长刀，还放出飞镖伤人

看清楚这些，可以选用坏蛋们害怕的招式来打击他们，这样可以起到事半功倍的效果。在战斗中，如果控制一个角色还比较轻松，但是要控制4名角色就让人有些手忙脚乱了，这里的设计值得改进。

相对于前作，全新的游戏引擎让游戏画面提升了一个档次，色彩明快的漫画风格让玩家感觉轻松舒适。画面可以任意拉远拉近，旋转视角，转换过程相当流畅。遇到有建筑物挡住的视角，还会自动将建筑物透明化处理。游戏场景中几乎所有的建筑和物品都可以被破坏，你既可以猛击墙壁让一栋高楼土崩瓦解（谁叫他们都是超能力人士呢！），也可以拔起路灯、举起汽车砸向敌人。这可是有"破坏欲"玩家最喜欢的设计。游戏中根据英雄们的优异表现，会相应给予奖章的奖励，你可以在画面左下角的角色头像上清楚地看到。奖章有恢复角色体力的作用。

每一个大关之后，电脑会根据角色的表现来给予不同分数（CP）的奖励，而随后就可以在交待任务的场景中选择"训练"（Train）选项为角色能力升级。你可以选择该角色擅长的或是急需补充的能力属性升级，有时候还可以藉此习得新的技能。完善而有趣的能力升级系统也是游戏设计的一大亮点。

游戏的音乐设计得很有特点，笔者高度怀疑背景音乐"改造"自歌剧《卡门》的著名片段，进行曲一般的调子让人听着很舒服。在联网模式中，有"网络对战"、"局域网对战"和"IP连接对战"3种。另外，还有一种"Rumble Room"的游戏模式，属于一种自选角色编队进行混战的游戏方式。

提到游戏几个大的缺憾，总结起来有这么几处。首先，敌人的AI表现较差，灵活性不够，感觉都是较傻的一类，看见临近的同伴受攻击也不会主动过去帮忙。其次，主画面没有小地图的设计，甚至整个游戏也没有地图的设计。这个是非常遗憾的，有几次，笔者想看看场景全貌发现即便缩小场景至最大程度也不能得逞，缺乏地图让小组策略的实现极其不方便。最后，游戏寻道的电脑设计有一定缺憾，有几次我控制4名英雄赶赴某一地点，有两位在一个小门前互不相让，竟然卡在那个门口。还有一个不能确定的毛病就是，电脑的剧情演变是有条件的触发模式，比较机械。比如有一关，需要几名英雄赶到纳粹焚书的地点，如果不是从这个院落大门进去的话，而是从旁边的地方进去，那么就不会出现下一步剧情的动画演示，笔者在这个地方卡了很久，百思不得其解，最后才知道原因。

这款游戏在欧美非常受欢迎，E3结束后，著名游戏网站IGN将《自由力量VS第三帝国》评选为最佳角色扮演游戏，而最近游戏正式发售后，Gamespot和Gamespy网站也给游戏打出了较高的评分。而对于中国玩家而言，对漫画原作的不熟悉是理解游戏的最大障碍，控制那些陌生的超级英雄们四处行动，对他们各自的能力和招术始终缺乏深入的了解，这让玩家觉得毫无乐趣。游戏中有大量的过场动画和对话交待故事情节，据说饱含美式的幽默风趣，可惜我们无法理解其中的深意，即便你英语不错可能也枉然。当然，这是文化上的差异，正如我们清楚孙悟空可以使出"筋斗云"，猪八戒擅长"倒打一耙"，而美国人就肯定搞不明白是一个道理。P

文化3——北国风云
Cultures 3:Northland

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

这是一款结合了模拟经营元素的策略游戏，将贸易、军事、外交、探索、建设和资源管理综合在一起，具有相当庞大严密的转职系统和经济体系，形成多元化的游戏特征，有很强的游戏性和趣味性。本作剧情承接《文化2——仙宫之门》，描写主角在击败蛇妖拯救世界后，英雄们分散到各地，但人间再次出现离奇的蛇狼之灾和瘟疫，他将如何面临来自天界的威胁呢？

游戏分为战役模式和自由模式。战役模式共8个关卡，有完整的剧情。自由模式为几个单独的关卡，每关有独立的剧情和任务，难度较大，笔者曾就一关研究10多个小时，才完美地将任务做完，初上手的玩家建议从战役模式玩起。自由模式中的“新视野”和“殖民地化”为自由发展文明的关卡，没有任务条件，攻略中不再表述。

自由模式



图1

第1关 饱受侵袭的山谷

本关地图（如图1）被河流分为东西两半，共有7个魔力拜神地，分别由蛇魔或猛兽把守，建议按难度来打，由西部往东部推进。在开始与世隔绝的山谷中，派英雄布加尼往南边河岸走找到3只魔力宝箱，打开它们得到6名士兵和3名平民。同时派士兵往村庄附近搜索箱子宝物，其中有房屋许可证（防御塔2、学校等），然后派所有兵力和布加尼一起往西方过桥侦察，找到城镇蒙特斯莱恩，镇子附近有4只箱子，其中3只要用英雄打开，里面有更多的许可证。在城镇蒙特斯莱恩的北部森林里有两只箱子，里面都装有护符，给士兵装备上。在河西的北方有一处孤岛，那里有个魔力拜神

良品 总评 7.0

制作	Funatics Development GmbH
发行	阳光娱动/GMX Media
载体	CD×1
类型	战略
语言	中文/英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：256MB
显卡：16MB以上
硬盘：350MB

策略要点

在进行每个关卡任务时，开始要派角色到附近搜索箱子，一般可得到免费的平民、房屋和士兵。村庄的建设不需要全方位展开，根据资源和任务的条件来决定取舍，在开始兴建木工场、泥瓦工场和农场等建筑时，派少量士兵或侦察员到附近拜访其它村镇，展开外交手段来进行贸易，村庄只侧重发展一个方向的经济就可以了。不要随意攻打其它村落，多多馈赠礼物来改善态度，这样不但可交易到需要的资源，还有可能得到额外的军事援助。

地，只有几只狼守护着，以开始的兵力就可攻下了。

从两处城镇的箱子可拿到防御塔2×4，还有神殿、住所5、学校的许可证。许可证要用左边的附加窗口的"文书"来使用，直接将建筑放在地上就行了，不会消耗资源。在村北放置4座防御塔2，村庄里放学校、住所5和神殿。在村庄中建农场和仓库，让男人和女人结婚生子，猎人到森林打猎拿皮革。另外要尽快解决食物问题，将面包房建起来，然后在村里建水井并升级建筑，建好仓库后便可培训商人和蒙特斯莱恩镇开展贸易了。

在北部山区发现开采黄金的强盗，不久蒙特斯莱恩镇会派来信使，让英雄布加尼接见他，得到有趣的问候，他们要前往山上与强盗谈话，但要向主角拿10桶蜂蜜酒。不用理会他，也不用建什么蜂房，那些强盗比较安分，不会贸然攻过来的。在生产的同时纠集兵力往地图西南（蒙特斯莱恩镇的南部）的沼泽和密林走，那里有相邻的2个魔力拜神地点，攻下来后拿到投石车和鞋子。然后往村庄的东北森林探索，可找到第4个魔力朝拜地点，从箱子拿到3座建筑物的许可证，在营地修建住所5、面包房和裁缝店。当兵力达到20左右，朝村庄的东南沼泽探索，山脉脚下有2只宝箱，可得到治疗药水给士兵装备上。这时可打北方山顶的强盗了，手上目前可找到3辆投石车，用来拆建筑最好用，在攻营时会有蛇魔渡河过来，杀完后回村庄休整。最后的3个拜神地分别在东部山脉的东南角、正东和东北角，陆续攻下即可完成任务。



冰湖里的树林，有狼群守护着大量的宝箱

第2关 让天下雪



图2

皑皑的冬日雪景呈现在面前，然而却有雨水飘落在冰封的大地上。虽然寒冷冰冻，还是不得不在这里扎营。在开始的位置（如图2）建造住所，这时会有爱斯基摩人跑来求助，要主角帮他们寻找首领。接到任务后往附近森林拿箱子，在村庄里建住所、农场和磨坊，然后派英雄和士兵往东北翻过一道雪岭抵达正东方的山谷，那里有一群野狼守护着9只宝箱，将它们逐只引过来杀掉，从宝箱内拿到兵营和炼金术士小屋许可证，在营地将它们建起来，然后将宝箱里的护符和药品给士兵装备上。往北翻过山脉是一片冰湖，冰湖的中心还有成群的雪狼，杀掉它们拿到6只宝箱，里面有几十瓶药剂，这两处地方是我军的补给站。

主角和士兵绕过雪岭往地图西部走去，路遇一位老者，他提起这里两个部落水火不容的现状很是气愤。在西方是维京人的村落，可与他们进行贸易。维京人要求主角进献羊毛（15），需建养牛场来饲养。羊需要派侦察员到森林里面搜索，在村落东边的树林里有一群羊可捕获。在地图北部遇到格雷基摩人和耶里摩人在用雪球战斗，进献蛋糕（10）给格雷基摩人，进献蜂蜜酒（10）给耶里摩人可两面建立友好关系。在地图的西北角还有一处群狼守护的据点，在那里可拿到5只宝箱，全是药剂。蛋糕要面包房2级才能生产，用到的瓦片和大理石等材料需要泥瓦工场和陶器工场都升到2级，比较麻烦。蜂蜜酒相对容易，建蜂房和酿酒厂就行了，工人用学校来培训。将礼物准备好后，用外交窗口将礼物分送给两个部落，两方终于合好，爱斯基摩人为了表达感激之情加入队伍。在东北的山寨被挡在门外，往西方找到命运女神，她停止了空中的雨水，代之以纷扬的大雪。将羊毛（15）送给维京人后，带着爱斯基摩人前往维京部落的裁缝店，给他们穿上红色的衣服，他们会自动前往东北的山寨寻找首领，结果布莱基摩人自知抓错了人，双方消除误会握手言欢。

第3关 恐怖迷雾

登上人迹罕至的巨岛看到拜占庭商人的船骸，于是决定在此处扎营，然后去寻找冒险的拜占庭商人。首要任务是解决食物的制造，在开始位置（如图3）建造农场、住所、磨坊、泥瓦工场和陶器场等基础建筑，之后



图3



与岛上的知识守护者进行决斗



在小岛的北部探索到充满敌意的前哨

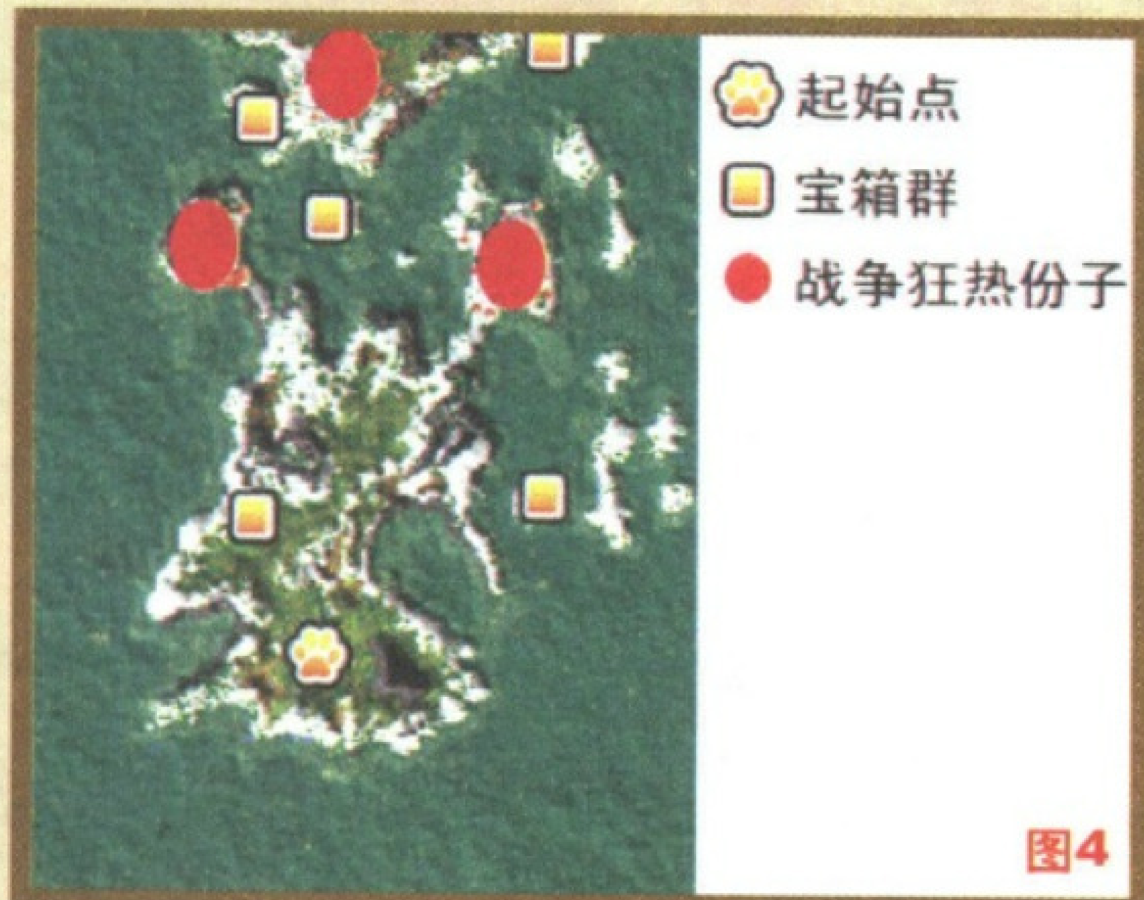
是面包房并升级建筑，稍后采集蘑菇和香草，建炼金术士的小屋提炼油，然后再建铁匠工场并升到2级。在右侧河岸建木匠工场，升到3级后便可造船了。同时派士兵往村庄北部探索，会看到对岸赫鲁斯人的城镇，说有所谓的“知识守护者”在散播死亡和灾难，给他们食物（25）可获得西北守护者的情报。在这座小岛的西南角是港口，这里会遇到拜占庭商人，称西北方有可怕的迷雾，与他们交易得到各种护身符，给士兵装备。

造好船后运载3名女孩子送给赫鲁斯人，商人可用食物换取武器了。沿河道往地图的西北角走遇到迷雾，往西边发现一座小岛，上面是一群开采黄金的高曼基斯人（Goldmangies），他们以为主角一行是来抢劫的，阻止船只靠岸。在相邻的小岛上有3只魔法箱，打开后得到3座建筑。将油（90）送给高曼基斯人使他们改变敌对态度，并且得到黄金（30），将铁匠工场升级的话便可修造铸币厂（用到黄金），然后用黄金铸造硬币。这里也可直接用蜂蜜酒和他们贸易，22桶蜂蜜酒换得22枚硬币。

船只绕过迷雾区往河东岸登陆，穿过密林找到知识守护者，送给他们硬币（20）消除敌对态度，然后再给1枚硬币进行决斗，决斗中布加尼被分配给一队士兵，逐片分歼右侧的敌兵，将前队消灭再靠近围墙，杀到里端即获胜利。从首领口中得知迷雾中有杀不死的幽灵，村庄里有使幽灵现身的秘法。接着再给1枚硬币进行最后决斗，将弓箭手派到两座防御塔里，然后派剑手到前面引敌兵过来射杀。然后进入村寨找到方形尖碑，从碑铭上了解雾中小岛的确切位置。登陆到地图东南小岛上，岛上的德鲁伊教团需要卫队消灭村外的狼群，接下任务后到北边的山区杀狼。一名德鲁伊从魔法箱子拿到能量护身符，用它可消除迷雾。带上8个男子前往迷雾之岛探险，能量护符将雾气消退，登陆到岛上遇到一群守护的毒蛇，将它们清理后任务完成。

第4关 冷战

登陆到一座冰雪小岛上，先扎下营地装备补给，然后再探究这个地方并逃离。任务开始（如图4）后打开箱子得到更多平民，还有农场、磨坊和面包房。房屋许可证不要随意用掉，可在本关后期在村北或村南码头修造防御塔2，或者等技能发展后直接在村庄设置住所5。在基础生产的同时，主角带士兵往村北消灭狼群，在西北附近扫完狼群找到7只箱子，中央的2只是陷阱，其它的可拿到住所5、防御塔2和3台投石车。在这座岛的北部有两座前哨，现在还没有实力对付它们。将防御塔放在村庄北部，接下来展开生产，主角和士兵分别搭乘3艘船出海寻找士兵，在东部的几座小岛上有5只箱子，得到15名士兵，将他们运回营地防守，将弓兵派驻进防御塔。地图最北部的岛屿是



生活要点

每个居民都有独特的技能和性格特征，当鼠标左击角色身体时，和他相关的每件事都会浮现出来——家庭、伴侣、孩子等，如果他在学习技能，他的职业和经验也会有所提示。玩家可照顾到居民的每个生活细节——工作、婚姻、居所、进食、职业和装备等情况。

每个居民都有喜怒哀乐的情绪变化，单身的维京人有倾诉苦恼的需求，玩家要为他寻找伴侣结婚，可让一对夫妻生孩子，孩子的性别可选择。居民的生活还有祈祷的需求，用宗教来满足空虚的生活，为此要利用炼金术士来制造油，女人会点亮居所旁的圆盘，人们用祈祷来安慰精神，才能正常地从事生产工作。用木匠打制床具，由女人搬进屋里布置，使角色的睡眠更加充分；陶器可让女人改善人们的饮食，使食物更具有营养价值。大人或孩子都会因消耗能量而感觉饥饿，有住所的居民会跑回家睡觉和吃饭，而没住所的居民则会到面包房领取食物或卧地大睡。如果食物不能满足居民的话，他们会在饥饿时扔掉工作，自动跑到附近的森林寻找野果，他们有可能迷失在森林里，或是被游荡的野兽伤害。如果居民找不到食物或野果，会因体力下降而死亡。此外，在城镇中的居民也可能会经常迷失方向，因此要让侦察员在他们经过的路线上竖立路标来引导。而对于野外采矿工作，必要时也要修筑道路和路标来增加工作效率，降低能量消耗。

维京人中有英雄存在，他们天赋异禀，可不吃不睡，天生就是为了做英雄。只是他们都过着孤独的生活，因而能真正成为英雄的人并不多。英雄会一直陪伴在玩家左右，在任务中如果英雄牺牲了，任务也就失败了。

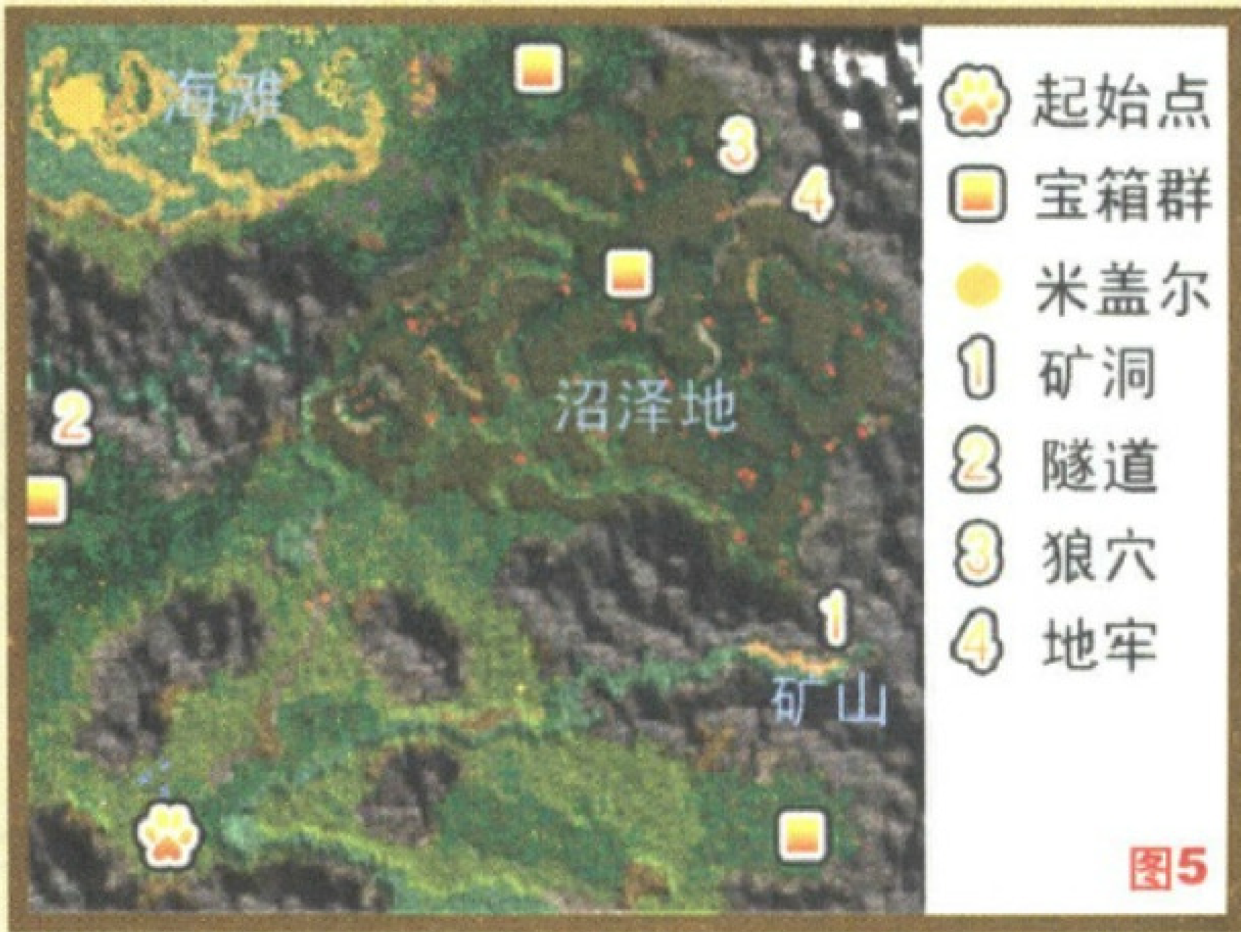

从宝箱里得到几辆投石车，它是拆防御塔的利器

战争狂的主营地，在它的南部孤岛上有2只箱子（士兵），东部有5只箱子（药剂、士兵），西部有2只箱子（士兵）。从这座岛偷偷上岸，迅速将箱子打开派士兵跑到船上去，在敌人围剿之前撤离。

搜索完各处的箱子差不多得到30名士兵，给士兵装备药剂、鞋子和皮甲。纠集全部兵力往岛屿北部探索，2辆投石车跟在后面，先选择左侧的前哨攻打。在接近时将塔楼里的士兵引出来，投石车对付成群的敌兵很好用。清理掉几批后一鼓作气突入营地，用投石车摧毁前面的防御塔，再摧毁两侧的，在中央的箱子里获得6名士兵，接着迅速将剩下的防御塔摧毁，用前哨里的食物充饥。攻夺下左侧前哨后，右侧前哨比较大，要小心。同样引士兵出来用投石车砸，然后士兵进营地杀敌，占领前哨后立即返回村庄，敌人主营会派出船只往村庄南部的码头输送兵力，在那里将来敌歼灭，并造两座防御塔守卫，投石车埋伏炸沉敌人的船舰。而后将士兵载上木船，往北部岛屿的东侧登陆，那里野果和食物可供充饥。先将敌人引出来杀掉，再慢慢摧毁营地建筑。

第5关 神秘部落

开始（如图5）在地图的西南山谷修建村庄，在两侧找到4只箱子，分别放置农场、磨坊、面包房和水井，给所有工匠装备铁制工具和鞋子，等技术提升后再放置住所3。与此同时派布加尼往地图的东部探索，那里是连绵不尽的矿山，在矿山入口与那里的开采者对话，布加尼会被允许进入矿坑。穿过长长的矿坑往地图的东南方走，在尽头找到矿工酋长，交谈后准备陶器、家具和食物几种资源赠送给他们，即可与他们开展贸易，他们提供的是链甲、长弓之类的装备，在途中修建一座仓库以便交易之用。派英雄带着几名士兵往北部翻过一道山梁，杀掉几只狼后找到箱子，得到大批药剂补给。



村庄训练10名左右士兵，组队往地图东南的丛林探索。在山谷里被狼群守护着12只箱子，其中有2只是陷阱，其余是各种护符，给士兵装备上。回村休整后将士兵装备到20名左右，往地图中部探索，在这里遇到旅行商人米格尔，他说通

生产要点

民以食为天，首先要满足的需求是食物，派农夫到农场耕作，小麦被运往磨坊制成面粉，再由面包房做成面包和蛋糕，饥饿的人们会自动往面包房或总部领取食物。当村庄的食物满足需求后，要集中精力发展其它技术。工人达到相应的经验并有空缺的岗位，就可改变他们搜集的原料。修建生产场所时要靠近资源，比如陶器场建在粘土坑附近，铁匠工场建在矿山附近，可降低工人搬运的能量消耗。当工人的技能提升和资源满足条件后，便可给陶器场等建筑升级以生产更高级的材料。各种建筑生产材料，要及时用运输员送往仓库或总部，这样才能从事贸易，其它单位取用也较为方便，因此要在生产建筑密集的地方建仓库，指定运输员来收集搬运产品。

水是在生活和生产中不可缺少的，在居住区、畜牧场、酿酒厂和面包房附近要修造一定数量的水井，派运输员将水送往各个地方。学校是培养人才的地方，不用从实践中积累经验，能将平民直接转为高级职业。给工人装备木制工具和铁制工具可提高生产力，它们分别在木匠工场和铁匠工场打制。鞋子在裁缝店里制造，使角色行走速度加快，降低能量的消耗。

工种和产品表

工种	产品
精选工	木材、粘土、粗石、蘑菇、铁、黄金
平民	士兵、精选工、农夫
猎人	皮革、肉
农夫	小麦
碾磨工	面粉
面包师	面包、蛋糕
陶工	砖块、瓦片、陶器
木匠	长矛、家具、船
石匠	大理石、石头
铁匠	铁制工具、长剑、短剑、铠甲、长矛
军械师	短弓、长弓
牧场主	羊毛、肉、皮革
裁剪师	皮鞋、皮盔甲
酿酒工	蜂蜜酒
药草采集者	药草
铸币工	硬币
德鲁伊教徒	治疗药剂、战斗药剂
军械士	短弓、长弓、投石车

转职系统表

转职路线	农夫	碾磨工	面包师	酿酒工
工作场所	农场	磨坊	面包房	酿酒厂
转职路线	猎人	裁缝	畜牧员	
工作场所	森林	裁缝作坊	养牛场	
转职路线	精选工（木）	木匠	军械士	
工作场所	森林	木匠工场	兵工厂	
转职路线	精选工（铁金）	铁匠	铸币工	
工作场所	矿山	铁匠工场	铸币厂	
转职路线	精选工（蘑菇）	药草采集者	德鲁伊教徒	
工作场所	森林、草地	药草屋	炼金术士小屋	
转职路线	精选工（土）	陶工		
工作场所	泥地	陶器场		
转职路线	精选工（石）	石匠		
工作场所	矿山、石地	泥瓦匠工场		
转职路线	运输员	商人		
工作场所	任何生产建筑	总部、仓库		

往部落的路被巨石堵住了，在西北方有条隧道可通往那里。将食物、水和蜂蜜送给米格尔，他会讲出隧道口机关的布置情况，再次送给他食物（不用购买）就可得到一张隧道的地图。接着往东方的沼泽蛇宫探寻，经过弯曲的沼泽通道会遇到很多蛇魔，逐只将它们消灭。迷宫里的宝箱会补给药剂和兵力，难度不是很大。在迷宫的3条通道尽头各有块石板，将它们全部踏下后到沼泽东北角找到狼穴入口，与门口的报信人对话，然后布加尼一人进入狼穴。里面是雾气迷漫的山洞迷宫，那些绿色的雾团可恢复生命。由起始处往东南走，在通道尽头被群狼守护着一个石台，跑上去迅速踏下它，在群狼围攻之前快速往回跑，甩掉狼群找出口离开，这时西北山脚的洞口已被打开了。在沼泽山脚右方的树后找到一个隐藏的洞口（狼穴右边），这个洞只有英雄布加尼能进入。进到地牢后到正中找到一团迷雾，走进去看到墙上的字，这时附近出现几团火光，避开它们逃出地牢，发现外面的空地上出现几只宝箱。将所有士兵留在沼泽地带的石柱栅栏处守候，布加尼一人进入西北方山脚的隧道口，里面迷宫要沿地图的逆时针方向跑，穿出隧道后遇到占领部落的狼族，摆脱它们的追逐沿沙道往地图的西北方向跑过去，遇到一群米盖尔族的双翅守卫。跑到神殿前与首领对话，赠予他们蛋糕、食物和水获得友好态度。进入地下城镇到金像处与3名雇佣兵谈话，他们将沼泽地的石柱移开。这时率领部队人马将埋伏在森林中的狼族杀光，解除了米盖尔族的危机。

第6关 伟大的撒拉逊战役



在海难中登陆到一座小岛上（如图6），在岸边先拾到几只箱子，建立村落，发展生产，然后派侦察员往西方探索，在一处栅院里遇到一位老隐士，了解到好战的撒拉逊人的情报。如果修造舰船需由撒拉逊人村庄的背部登陆，才有可能一举致胜。与隐士北方相邻的是背叛弗兰克斯家族军队的营地，地图中央的大岛屿就是撒拉逊的势力范围。东西两方的水道是不相通的，因此在两边水域探索的话，至少需要分别制造一艘船。分别将木匠工场建在东西侧的岸边，让木匠造两艘船，造船的速度很慢。船造好后派精选工和运输工乘船往东方小岛上开采黄金，同时派英雄驾船沿着地图的西方航行，找到弗兰克斯人的主营地，他们拜托主角寻找首领，这位首领在东方的一座孤岛上度假。

确定开采到50单位黄金后运往村庄的总部或仓库，然后驾船到东边另一座小岛上找到西格德，将弗兰克斯面对的严峻形势告诉他，然后把他带上船返回村庄，换船护送他回到弗兰克斯的大本营。他和背叛者进行谈判，但那些家伙索要黄金，将黄金（50）赠送给他们，背叛的军队重新团结在一起。接下来要帮助弗兰克斯的营地抵御北方撒拉逊人的攻击，他们将派出雾之舰队发动袭击，将舰队击退后则要朝敌人的主营地进攻。这里的难度很大，建议不要由正面攻击，敌军的营地被防御塔包围着，被摧毁的话会有建筑工自动修补。由于战线很长，食物的补给也成问题，只吃果子的话士兵容易饿死。

将士兵运载到东岸的船上，最好造两台投石车，然后将士兵沿东边海域运到北部岛屿的东北角登陆，那里是敌人营地的后方，沿着矿山小道插入敌营的心腹要害，摧毁民居，有大量的食物和蛋糕可做补给。将所有民居摧毁后用投石车逐个收拾防御塔，为了防止建筑工重建，派士兵随时清扫四处流窜的建筑工，将所有防御塔摧毁后任务完成。



攻击撒拉逊人的雾之舰队

贸易要点

商人的作用在游戏中很大，他不但可与远方盟邦互通有无，还可保证本村落仓库间的物流通畅。将村庄里的总部、仓库、工场等地指定为贸易地点，设定每种商品的运输数量，商人便会在两地之间不断运送货物，还可给商人分配手推车、牛车等交通工具来进行贸易，使贸易的效率更高。对于态度友好的民族可进行贸易，需要制定贸易协定，对方必须有一个仓库。贸易时对方开出的货单，左边是提供的商品，右边是需求的商品，玩家可选择供求商品实现贸易。

当木匠造出船只后，可派商人到海外远程贸易（在靠近岸边的位置造木匠工场，生产贸易商船比较方便），在仓库和船只之间须派搬运工用手推车运过去。船坞管理和仓库相仿，单独登记成批的货物，这里的难点是搬运工往船上搬货物，要给搬运工指定运输工具，再进入船只，从船只的货单里确定货物种类和数量，搬运工会自动从作坊或仓库提货。任何指派给船只的角色都可驾驶船只，而后便可选取目的地航行了。抵达港口后在附近建造仓库（在起航前要准备好一定量的建筑材料），再将船上的商品搬到仓库中储藏，接着就可用仓库和对方进行交易了。

战役模式

第1关 灾难

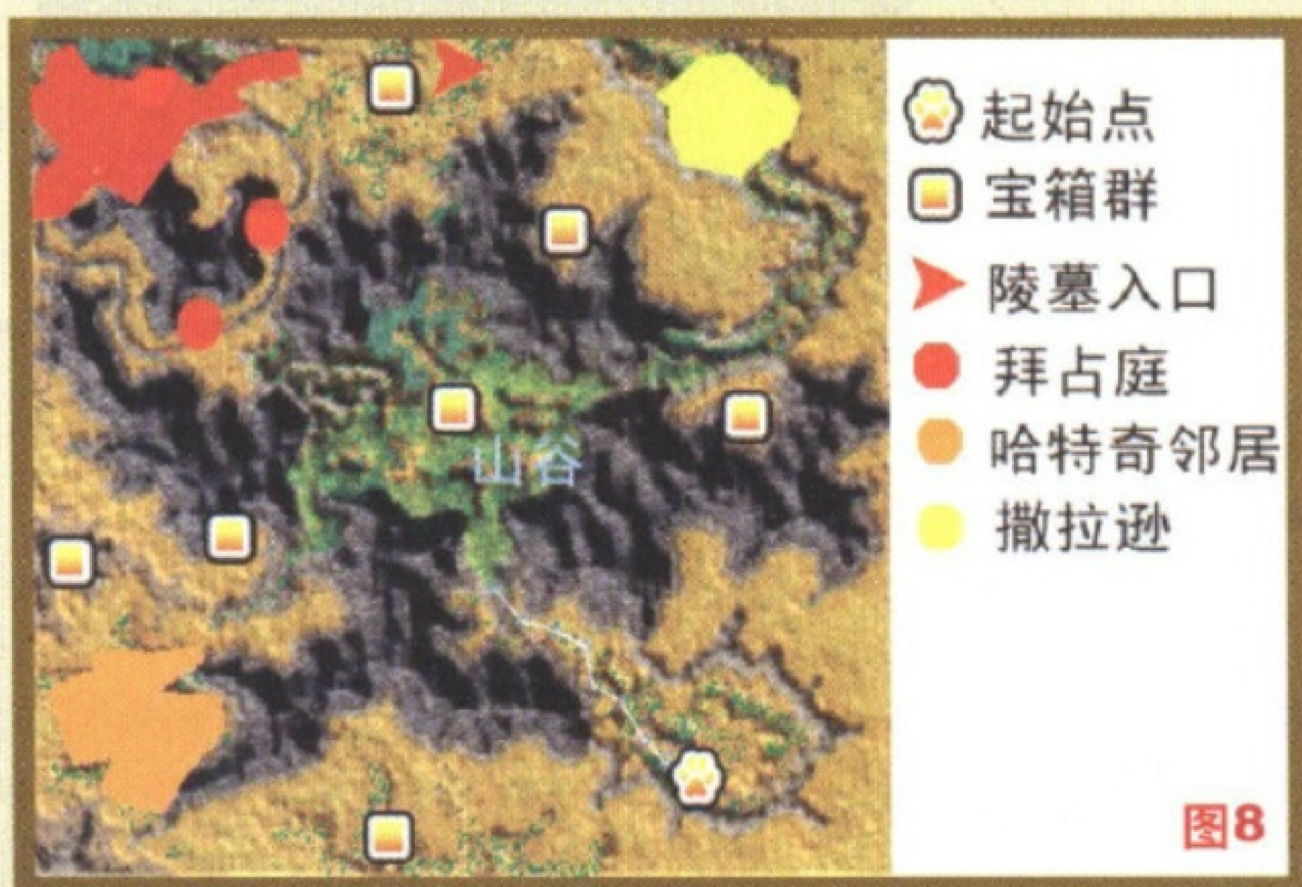


收到老朋友哈特奇的消息，得知阿拉伯地区被毒蛇入侵，我于是匆忙建立军事力量前去解放受困的哈特奇村庄。在开始（如图7）搜索箱子得到10多名士兵，带领士兵前往村庄救援，如果迟到哈特奇会被杀死，任务失败。进村与哈特奇会合，在村庄里修建4座防御塔，与此同时在河岸建设村庄。往村庄的西边探索找到阿拉伯渔村，送给他们小麦（10）可展开贸易，并提供硬币、板甲和铁矛。往河西探索会遇到商人米盖尔，送给他黄金（20）得到有关金山的信息，然后前往南部找到金山。往地图的西南走是拜占庭的村落，送给他们家具（10）可展开贸易并得佣兵。

抵挡蛇妖达到一定的时间，哈特奇的朋友伊科尔出现并跑到北方沙漠里的遗弃之村去了，途中的蛇妖对他退避三舍，这时在沙漠中行走不会有危险了。将士兵留在村里，让布加尼、塞拉和哈特奇3名英雄跟随着他跑过去，在那里没有碰到任何妖怪，但它们并没有被消灭，伊科尔离队前去调查它们的来历。

第2关 大饥荒

哈特奇的朋友发来求告，毒蛇造成的饥荒正在此地蔓延。沿开始的山



道走进入山谷（如图8），里面有片肥沃的土地，在这里扎下营地安排生产，主要生产食物。派侦察员往西部找到一群难民，接下来的任务是前往西南方的村庄送粮食。

由西南山路往前走遇到蛇妖，杀光它们后在山谷出口找到一堆箱子，拿到药剂和投石车。往西南找到村庄，将水（15）和蛋糕（10）送给他们，伊科尔说出有关舒姆萨里洞穴的提示，它在山脉的北方，走东西两边的路均可。建议走东北，西北方是拜占庭人的敌对营地。沿山谷东北的山路穿出去遇到蛇妖和狮群，在一堆箱子里找到士兵和装备。接着往东北角找到撒拉逊人，送给



他们食物（20）改变态度，然后跟随伊科尔前往神秘的地下陵墓。

3个愿望（如图9）：据伊科尔所说，毒蛇瘟疫是黑魔法所制造的，在陵墓中住着古代妖怪，它可将愿望变为事实。迷宫的门里困着蛇妖，它们不会自己开门，隔墙射箭杀掉它们，从宝箱拿道具给士兵装备。在地图的西南、东南和北方各有一个圆形石台，每个石台打开一道木门，全部踏下去会打开迷宫西北角的秘室，进去与妖怪对话，它会出3个谜语，答案分别是：阿拉丁遇到了“40”个小偷、“Coelacanth”被誉为沙漠号、“Fatal Morgana”的景象是沙漠中

进入地图中部山谷建设村庄

在山谷的东侧山坳找到一处有宝箱的遗迹



满狼群，因此要想办法引开它们才行。率士兵先往村庄的西边杀狼，从宝箱拿到药剂和盔甲，装备好后往地图的中部山谷进发，找到猎人后得知用食物可将狼群引开，这时和他交易食物（20）或直接赠送食物（50）便可消除狼群。而后赶往西北角的城堡见到西格德，打听到芬里厄狼的信息……

第4关 芬里厄的锁链

可怕的芬里厄狼摆脱了魔法锁链的束缚，并为这片大陆带来狼人之灾，为了制服他，必须重新打造一条锁链。据说西北方有座修道院，修道士知道重铸锁链的方法，为此主角一行赶奔那里（如图11）。



的海市蜃楼。答完问题后，主角说出3个愿望，结束蛇灾和饥荒，布加尼得到一只护身符并把它送给了塞拉。

第3关 老朋友

在我们前往格陵兰的路上，我们想邀请老朋友西格德参加我的婚礼，但一群狼人正围攻他的要塞。地图的西方是法兰克人的港口，赠送油（5）才能展开贸易。东方是拜占庭人的村镇，可直接展开贸易。

在开始（如图10）搜索箱子并扎营生产，稍后会触发剧情，塞拉建议做些蛋糕（17）送给西格德。做出蛋糕给西格德送去，得到的回信说往城镇的途中布

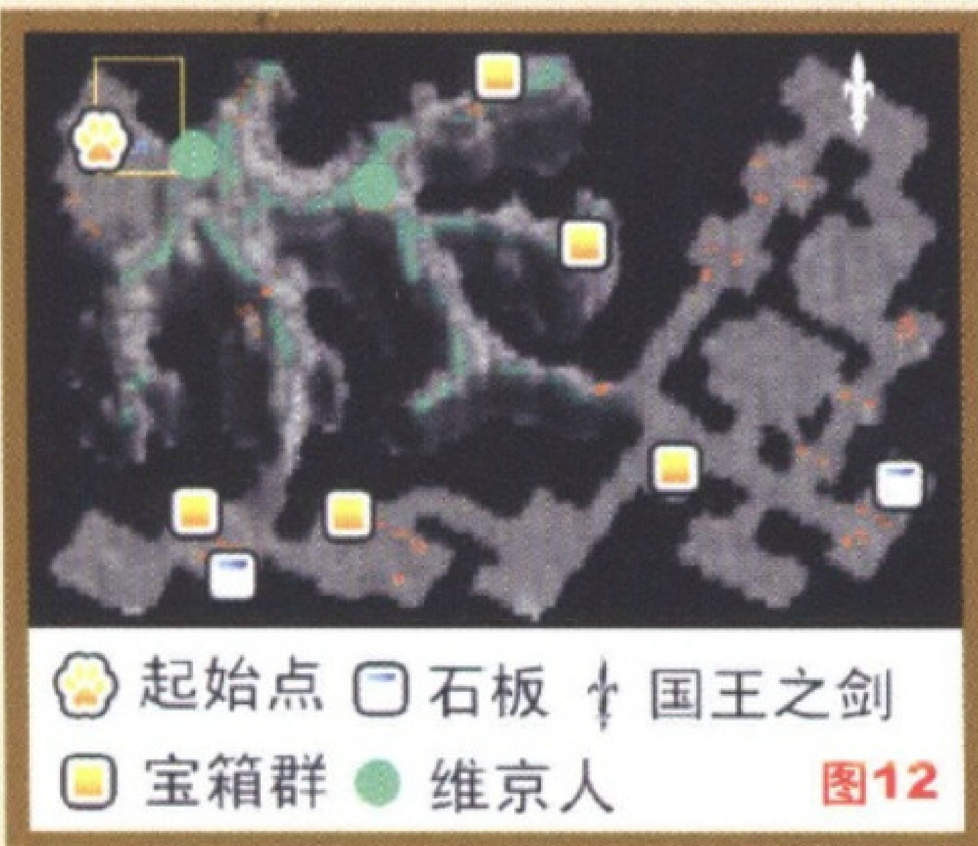

在地图中部的山谷找到一名猎人，得知对付狼群的方法


在地图的西北角找到西格德的城堡

战争要点

维京人部落是爱好和平的部落，但也会有野心家企图进犯他们的家园。因此每个角色都有一定的自卫能力，甚至女人也会有拳头反抗，但若被武装精良的部队袭击，这时就需要一群勇敢的士兵了。士兵具有攻防技能，由装备的武器和个人经验决定。武器可由村庄的兵工厂生产，长矛兵的攻击范围广，适合群体作战；射手适合远程攻击，近战会很危险；剑手以近战为主，可严重破坏敌人的建筑。士兵要在兵营里招募并训练，除运输工、商人和英雄之外的任何男性，都可派到兵营受训成为士兵，然后分配给士兵武器和盔甲（确定兵种），再将这些士兵派回兵营受训（消耗硬币），受训的经验越高就越强壮。兵营仓库是存放装备的地方，在战争中要指派运输工给兵营提供补给。

士兵可装备药物、蜂蜜酒和护身符。药物和酒可疗伤充饥，战争中大量的药品需要巫师在练金术士小屋里制造，需蘑菇、油、香草和水，特殊药品还需要金子，在给士兵装备时需设定他们的服用剂量。护身符无法生产，只有寻找或从贸易中获得，装配护身符能使士兵的需求减少。营养护身符可抵抗饥饿；耐力护身符抵抗疲劳；力量护身符给予角色力量和勇气，破坏+50%；防御护身符可减弱敌人的攻击；精度护身符使破坏加倍（20%的机会）；风行护身符使佩戴者行动加快。另外士兵和英雄还能装备弹弓，是破坏建筑的有效武器。士兵有攻击、防御、忽略等战斗模式，以此设定在岗位上的优先状态。在村庄周围要建筑基本的防御设施——防御塔可驻守士兵，以弓兵为主；栅栏可抵御攻击的敌兵和野兽。对于有些敌对或中立的部落，可采用送礼的方式来改变他们的态度。在战斗中可向友好的部落请求援助，向他们雇佣一定数量的勇士。



首先要讨好西格德的雇佣兵，赠送蛋糕（5）可招募到5名佣兵。率队往地图的正东方山顶进发，在那里找到修道院打听到锁链的主要成分，为此要前往法兰克暴君城堡的地下墓穴中寻找古代国王的3把名剑。派士兵往地图西方探索，消灭狼群获得一堆宝箱，得到士兵、铸币厂及工人。将铸币工带回营地铸造硬币，然后队伍往地图中部进发找到法兰克暴君的城堡，他们的态度并不友好，将硬币（30）赠送给他们改善态度，再到城堡西侧找到陵墓入口。

国王之剑： 墓穴（如图12）里有很多盗墓者，在开始几个屋子里找到装备和药剂，往前解救两批维京人并将他们武装起来。迷宫通道有两个入口，进去找到石板，让一人站在上面，其他队员通行。踩迷宫东南角房间的石板同时打开5道门，杀到东北角的房间找到3把古剑。


在地图的西方山顶找到一所修道院


在暴君的地下陵墓遇到受困的维京人

寂静岛： 在拿到3把古剑后，送给修道院香草（10），他们又提供锁链的第2种魔法成分——独角兽的毛，为此主角要去找船夫前往沉默之岛回答神的问题。在法兰克城堡的南边找到码头，给船夫蜂蜜酒（10）后乘船来到雾中的寂静岛。在岛上见到独角兽，这时要回答3个问题，答案如下：雷神所用的工具是“锤子”，妈妈Hubbard想从碗橱里拿“小圆面包”出来，布加尼的父亲是“Leif Erickson”，全部回答正确后得到独角兽的毛。

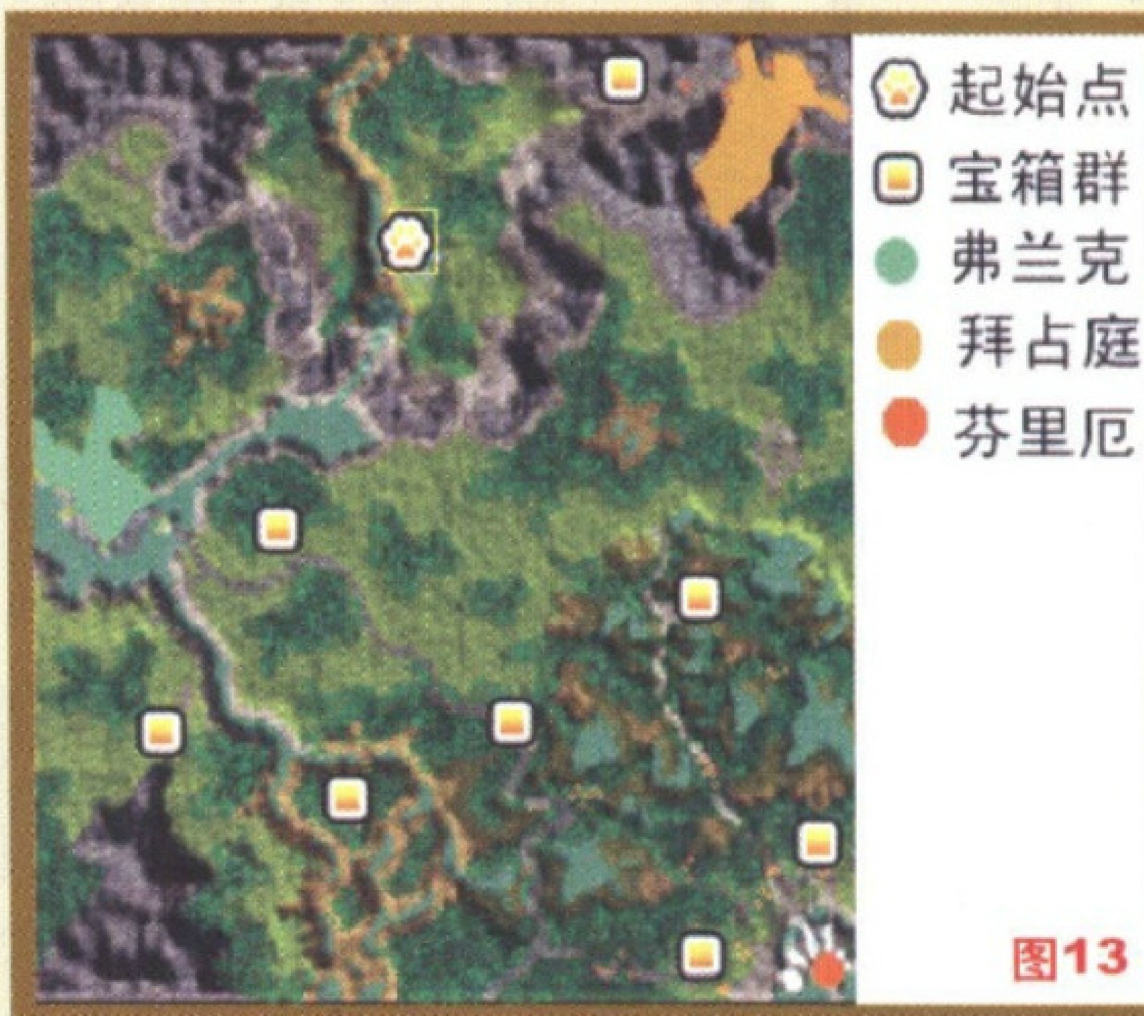
找齐了两样道具，众人前往地图的东方寻找老铁匠约翰，要用短剑（20）作为费用。村庄附近没有铁矿，可用蛋糕和西格德的城堡交易换到，铁匠终于用两种材料打造出一条锁链。接下来继续往东走，寻找两个老年的德鲁伊，他们要蘑菇（10）为报酬。最后他们终于开始祈祷，使锁链得到魔力。


在迷宫的尽头找到开启大门的踏板


在沼泽地带的遗迹里找到大量宝箱

第5关 芬里厄的部落

虽然有了打击芬里厄狼的武器，但布加尼发现并不是任何人都拥有到它那里的能力。在开始（如图13）先扎营安排生产，与此同时要招募足够的佣兵，往地图的正西方探索找到友好的弗兰克斯人村落，赠送蜂蜜酒（10、15、25），每次换取5名长剑手，用粮食可交易到武器和防具。往地图的东方清扫沼泽一带的狼群，然后往东北角走，在山顶找到拜占庭人的村镇，赠送木



奖励要点

影响角色情绪的因素，除了婚姻和家庭外还有奖励机制。有一部分奖品是藏在箱子里的，普通箱子任何人都能打开，而附有魔力的箱子只有巫师和英雄才能打开。在有的箱子里可找到较稀有的物品（像房屋许可证——建立房屋而不消耗任何资源）或野兽和人。有时还可在箱子中找到药品和护身符，另外在战斗中还可收缴敌人的装备、药物和护身符。



第6关 北国

塞拉的躯体似乎被某种诡异的东西纠缠，致使布加尼无法把她下葬。伊科尔说塞拉的灵魂在天国徘徊，为此要想办法攀上通往仙宫的世界之树，想法子将塞拉复活。

任务开始（如图14）后安营扎寨，派士兵沿着粘土路分别往西方山谷和西南部海岸探索，在那里的遗迹找到大量的宝箱，将药剂和护符给士兵装备。然后往村庄的东北方搜索，消灭狼群找到一堆宝箱。继续走到地图的正东方有一座山谷，里面是维京人的村落，送他们铁制工具（10）改善关系，得知前往世界之树的方法，要建造一座神殿使神树的守卫放松戒心。先造香草屋和炼金术士小屋2，再建造神殿，然后派士兵往地图北方连绵交错的迷宫进发，建议由东方维京人村庄的北部进入。在迷宫的东北和西北两角各有一处祭坛，附近有宝箱和狼群。拿完箱子往正北方行进，那里是被防御塔包围的小岛，正中便是要寻找的世界之树，这时伊科尔突然闯过警戒进入世界之树……

制工具（10）、黄金（5）改善态度，每次在沼泽地带换得5名弓箭手。

派部队往地图西北角和正东方探索可找到两处遗迹，在那里找到大量的宝箱，获得药剂和装备，给刚招募的佣兵装备上。准备好充足的兵力后，率军往东南方的沼泽进发，路上遇到成群的怪物，清理它们接近里端的石岩中心，派塞拉走东侧的路接近芬里厄，结果她将锁链套住了芬里厄，她的灵魂却被拖进了瓦尔哈拉殿堂。

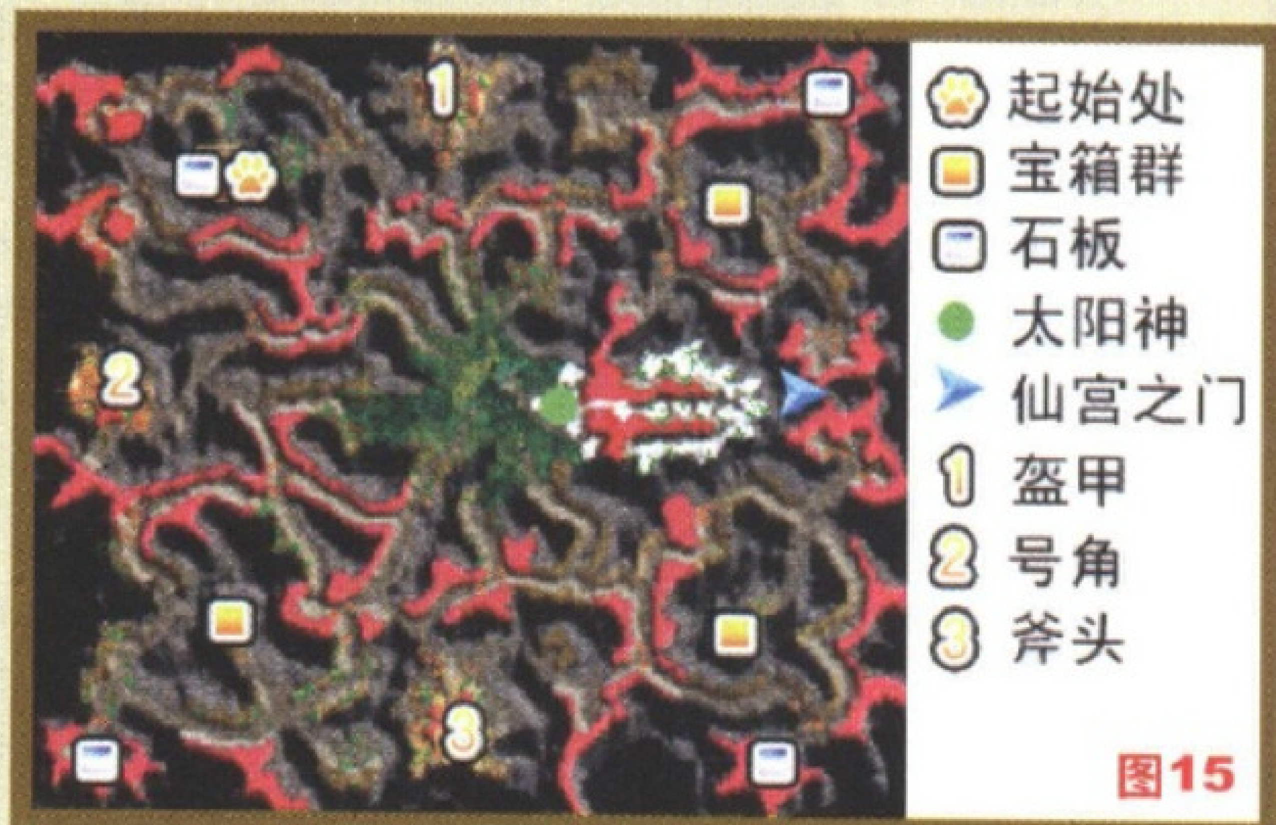

搜索村庄东部山谷可找到很多的宝物


终于找到了世界之树，它是前往冥府和仙宫的通道

第7关 海尔的领界

要到达仙宫需先经过死亡女神掌控的冥府，由世界之树走下去变得温暖而潮湿，让人们忘记了北欧的霜雪天气。不久进入灰暗的石头迷宫，这里充满熔岩河流，在这里只有太阳神海恩姆戴尔的号角声才能指引人们通往天宫的通道。

在开始（如图15）搜索箱子拿到护符和药剂，然后留下一名士兵站在踏板上，率队往东找路朝地图的中部行进，途中遇到狼人、蛇妖和幽灵。在冥府的腹地找到一片绿洲，往西走不远是守卫彩虹桥的太阳神，布加尼受托寻找他的号角和盔甲。在彩虹桥头的箱子内找到房屋许可证和一些平民，将他们带到绿洲开始发展村庄。在绿洲附近的小山坳（东南、西南）有成堆的宝箱，可拿到建筑和补给。士兵可自己训练，还可用硬币向太阳神购买3名幽灵战士（英雄）。在山谷的各个路口建防御塔，派弓箭手进去，把外面的怪物引过来射杀。在准备充足的兵力后，开始寻找太阳神的3件神兵。



斧头：往东南山谷踩石板打开正南方的门，进入此门杀巨人魔获得。

盔甲：往东北山谷踩石板打开正北方的门，进入此门杀蛇妖获得。

号角：往西北（开始位置）和西南山谷分别找到石板，派两名士兵站到上面打开正西方的门，进西方的门杀幽灵战士获得。


在迷宫的西方找到太阳神的巨大号角



拿齐3件神兵回到地图中央找太阳神，他吹响号角打开仙宫大门，众人踏过彩虹桥进入一片冰雪世界。

冰雪世界： 进入冰雪的迷宫（如图16）准备战斗，在起始处的宝箱得到防具和药剂，给士兵全部装备上。出房间往东杀幽灵找到几只宝箱，得到6名士兵和投石车。这时往回走找到石板，让一名士兵站上去打开第1道门，其余队员往南穿门进入西侧走廊，在地图的西南角是一片幽灵的基地，用投石车摧毁岸边的防御塔，士兵冲进去砍毁投石车，再慢慢杀掉小兵。从基地里的宝箱拿补给，得到投石车。

退出第1道门，在附近找到另一块石板，派队员站上去打开通往码头的第2道门。进入码头消灭幽灵战士，找到船只迅速跑过去，触发剧情船只变成我方单位，否则箭手会射毁它，任务会卡在这里。占领到船只后还要清除岸边的防御塔，先派投石车到第3道门前砸死里面的士兵，再派士兵到西侧踩踏板打开第3道门，进去摧毁2座防御塔和投石车。在将两岸的4座防御塔都摧毁后，用船分批将所有士兵和投石车运到地图中部的迷宫。途经南部的房间拿到6名士兵，登陆后由宝箱搜得另2辆投石车。在中央的岛上有一块石板，由5座防御塔和2辆投石车守卫着，这里要利用投石车来逐个摧毁，如有小兵冲过来可用弓箭手射杀，将所有防御塔摧毁后派士兵站到中央石板打开仙宫通道的第6道门。往地图东北方探索，杀幽灵战士，往正东方找石板打开第5道门，进入东北角的密室找到6名士兵、药剂和投石车。由迷宫中部往地图东南方探索，找到石板打开第4道门，这时通往仙宫的通道完全打开了，尽管两侧埋伏有大量的敌兵，直接冲到那个闪光的入口就可完成任务。


迷宫中有6道大门，派士兵站到踏板上才能保持打开


用码头的船只将所有兵力运送到地图中央迷宫上

第8关 仙宫

进入仙宫后伊科尔阴笑着离开队伍，原来他所想要做的，是为了得到掌控仙界的权力，对奥丁和所有天神进行报复，报复他们曾将他驱逐。

由起始点（如图17）沿着弯曲的通道前行，分别与被冻成雕像的奥丁神的妻子弗丽嘉、海洋之神奈琼德、战争之神弗瑞亚、风暴之神巴尔多交谈，得知伊科尔就是天界的谎言之神，人间的蛇狼之灾就是他造成的。每位天神在谈话后都会赠送5名冰雪武士，用附近宝箱里的装备武装他们。在进入仙宫大殿前先搜索附近箱子，拿到护符给每位武士装备。



在大殿正门口与雷电之神交谈后，通往仙宫大殿的门已被打开。进入宫殿中将所有的幽灵武士逐个房间清除，这样通往大殿的门才会打开。进大殿与伊科尔和武士决斗，取胜后终于拿回塞拉的护身符，并解除掉天神奥丁和诸神的诅咒……


与曾经是伙伴的伊科尔决斗

星球大战之古老共和国武士II
——西斯君主（下）

■游侠创作室 奥杰

第三章 Dantooine

来到Khoonda Plains，从Ebon Hawk号出来，迎面遇到Dillan。与之交谈，她竟然将我当成了寻宝者。原来自从杰迪武士内战结束后，Dantooine议会被毁，很多来自星际各处的寻宝者都争先恐后地前来掠夺杰迪武士的遗产，同时还有大批雇佣兵在星球上捣乱。而本地居民则在行政官Adare的带领下，依靠她的聪明才智进行着重建Dantooine星球的工作。目前临时政府办公地点Khoonda就在空港外面，Dillan建议我向Adare打听如何进入Jedi Enclave的事情。离开Dillan，来到飞船边与Ithorian交谈，利用Pazaak游戏将他的钱赢光后，他又用一些Armor Components作为赌注，我着实从他这里赚了一笔。接着分别找站在冒着火花的机器前的Tarn，以及来回巡逻的Protocol Droid交谈，进一步了解Dantooine星球的情况，并从他们口中得知政府军队首领Zherron正在招募新兵，而杰迪



与接待员交谈，得知行政长官就在他身后的房间中

与农夫Suulru交谈，答应帮助他找回农具

精品	总评8.5
制作	LucasArts
发行	Ubisoft
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：6.5　剧情：9.5

配置要求	
CPU	Pentium Ⅲ 1GHz
内存	256MB
显卡	64MB以上
硬盘	3.5GB

武士的遗迹则位于星球西北面的地方。接下来离开飞船降落的地方，找到当地的Government Center，从西侧大门进入临时政府办公地Khoonda。

进入Khoonda后与接待员交谈，得知行政长官Adare就在他身后的房间中。穿过接待员身后右侧的房门，遇到农夫Suulru，与他交谈，发现他被一个叫Jorran的寻宝者欺骗，希望得到政府的帮助。我答应帮他找Jorran谈谈，让Jorran归还骗走的物品。接着穿过下一扇门，与行政长官Adare交谈，得知Vrook是她的朋友，前往杰迪武士遗迹进行调查，不过已失踪，我答应帮助她前去寻找Vrook。

从Adare的房间出来向左转，与Berun Modrul交谈，得知大家一直怀疑Zherron是否对政府忠心，因为人们不知道他在秘密做着什么。如果向Adare告发Zherron，就必须获得证据，因此他请我帮助搜集证据。离开Berun沿着走廊向前走，在右侧房间中找到Zherron。与之交谈，他告诉我星球东南角的水晶洞（Kinrath Cave）中有大批怪物，政府悬赏2000块钱消灭它们，同时告诉我洞里有很多水晶，可用来升级武器。另外他交给我一封信，让我送给雇佣军的小头目Dopak。

从临时办公地出来，进入空旷地，干掉冲过来的Kinrath。与空旷地入口处右侧的Saedhe交谈，得知他正在寻找丢失了的大气传感器（Atmospheric Sensors），并答应如果我找到了，他愿意以每个1000块钱的价格购买。随后穿过空旷地，进入东南面的Crystal Cave。

与行政长官Adare交谈，了解星球上的情况

进入洞穴后，发现左右各有一条通道通向洞穴西侧深处，不过这两条通道最后会到达同一地点。沿着右侧通道向前走，遇到雇佣兵Ahrnell。令人感到奇怪的是，怪物并不攻击他。与他交谈，得知怪物是靠气味互相识别的，由于他装备了一种特殊的改装腺体（Kinrath gland），可发出独特的气味欺骗怪物，因此不会遭到怪物攻击。另外他还提到洞穴深处有大量水晶，并且有一处雇佣军的秘密基地。来到通道西侧尽头处，干掉大群怪物后，收集各种颜色的水晶，并且还找到了刻着我名字的专署水晶。在离开洞穴前，从靠近出口的箱子里面拿到大气传感器。如果Bao-Dur在队伍中，让他检查传感器，里面有一个隐藏的监视装置，可作为Zherron与雇佣兵勾结的证据。



回到空旷地向北走可进入Enclave Courtyard。不过还是先返回临时办公地，向Zherron报告清理了水晶洞穴中的怪物，得到2000块钱赏金，然后从Khoonda出来，再进入西侧的空旷地。先将Kinrath干掉，然后从这一侧进入Enclave Courtyard。

向前走，遇到一群寻宝者。与Daraala交谈，发现她贩卖从遗迹中找到的杰迪武士留下的物品。另外她还请我寻找两个死去的寻宝者，并将他们的遗物带给她，她将以1000块钱作为酬谢。在前往杰迪武士遗迹之前，先向东走，来到遗迹东侧入口。与雇佣军营地中的Dopak交谈，得知他们的头领Azkul曾经是为Revan效力的精英，并且雇佣军都是战后退役的老兵。将Zherron的信交给他后，返回寻宝者营地，然后朝西北方向走，来到遗迹入口前。在这里发现几个寻宝者从遗迹中跑了出来。与他们交谈，得知一个叫做Jorran的寻宝者还被困在地下，请我帮忙将他救出来。

进入地下遗迹（Enclave Sublevel），发现这里是一个环形结构。如果沿着右侧的通道一直向前走，最终将从左侧的通道出来。因此，选择沿着右侧的通道前进，在一个小房间中找到死去的寻宝者，在下一房间中发现电脑终端，查看控制台的工作日志，然后超载终端，以打开Storage room门，同时消灭房间中的Laigreks。从Storage room拿到各种物品后，继续沿着走廊向前走，转过拐角，在东侧房间中找到Disciple。与他交谈，发现他是一个历史学家，曾为共和国服务。他认为内战使得杰迪武士背负了坏名声，可是外人并不会区分谁是杰迪武士，谁是西斯战士，因此使得杰迪武士处于一种尴尬境地（如果玩家选择女性角色进行游戏，Disciple将加入队伍）。



与Kinrath展开搏斗

离开Disciple，进入前面的房间，

查看三个死去的雇佣兵尸体，发现他们是被光剑杀死的。另外从他们身上找到Datapad——Azkul's orders，得知Vrook已被雇佣军首领Azkul带到了水晶洞穴，打算用他来换取赏金。继续沿着走廊向前走，在拐角处的小房间中找到第二个死去的寻宝者。查看他的遗嘱，发现他要将自己找到的所


在地下遗迹出口遭遇前来抢夺宝物的Gerevick


与行政长官Adare等人商量对付雇佣兵的办法

有宝藏交给和他一起冒险的另一个家伙，就是先前我发现的第一具尸体（这时可选择是否修改其遗嘱，以便使自己成为继承人，如果改的话将增加黑暗阵营数值）。将寻宝者的遗嘱收好，沿着通道向前走。转弯后来到右侧一扇锁着的门前，发现Jorran躲在门后。先将周围的怪物干掉，然后告诉Jorran怪物已被清理干净，这样他才会从锁着的门后出来。不过这家伙非常胆小，不敢多谈，先要逃走，答应在寻宝者营地见。

在杰迪武士遗迹中转了一圈，再次回到入口时，遇到Gerevick和一群暴徒，原来他们想独霸遗迹和找到的资源，将他们干掉后离开遗迹。来到寻宝者营地，与Jorran交谈，质问他为什么骗取农民Suulru的烘干机，然后向他询问关于遗迹中寻宝者尸体的事情。原来这两个死者是最先一批寻宝者，他们获得的宝物都寄存在军队，暂时由Zherron保管。现在他们死了，大家都争着说和死者有关系，想获得遗物，但只有遗嘱才有效。Daraala也是冲着利益来的，根本不是想安葬死者。接着我又问Jorran在遗迹中找到了什么物品，他说是一些光剑元件。于是我花1000块钱买下了光剑元件，然后直奔水晶洞穴去营救Vrook。途中先到临时办公地将烘干机交还给Suulru，然后与Zherron谈及死去寻宝者的遗嘱，他决定将遗物交给Adware处理。

来到水晶洞穴（Crystal Cave），沿着西侧的通道找到Mercenary Encampment，发现一些雇佣兵正打算把Vrook转移。冲上去将雇佣兵干掉，救下Vrook。没想到Vrook埋怨我做事鲁莽。因为这样会使雇佣兵有借口立刻开始攻击Dantooine政府，而他本意则是想吸引敌人离开此星球的。不过事已至此，他跟我约定在临时办公地相见。

回到临时办公地，发现Vrook已先到了，而Zherron和Adare正在积极备战。Berun告诉我先前他误解了Zherron，如今大家齐心抗敌。另外Adare还交给我一把钥匙，可打开临时办公地中所有的房门。随后与Zherron交谈，他竟然给我安排了六个任务，分别是招募农民兵、修理警卫机器人、修理侧门安全锁、安放地雷、治愈士兵和修理炮塔。没办法，只有按部就班地完成。


带领伙伴抵抗雇佣兵的侵袭

首先沿着北面的走廊进入Medical Lab，恢复Medical Droid以及它的Automated Healing Sub-routines。接着来到走廊尽头，打开东面的房门，进入政府大楼的哨兵站，修理这里的机器人，为它们重新编排程序，让它们保护自己人。随后在大楼另一侧的电脑室中修改基地周围炮塔的设置，让它们只针对敌人开火。接下来，分别找到Suulru、Dillan、Jorran，让他们加入民兵。另外如果用1000块钱购买了Akkere的Thorium Charges，他也将加入民兵。在临时办公地的外面放置好地雷后，来到大楼北面的Security Door前，使用部件将其修好，然后向Zherron汇报，所有工作进行完毕。

战斗终于开始了，Azkul和Dopak带领雇佣兵冲进了临时办公地。幸好我们提前做好了准备，一番激战后消灭了雇佣兵。为了表示对我的感谢，Adware付给我4000块钱作为赏金，然后我与Vrook交谈，得知原来并不是他们废除了我的原力，那只是来自Mandalian战役的创伤。在谈到审判我的隐情时，Vrook只说Kavar大师和我同样感到了战争的召唤，如今她在Onderon星球。Vrook告诉我，为了躲避敌人，大家各自躲藏，互不联络，如果我招集齐了所有的杰迪武士，他愿意在Dantooine的杰迪武士遗迹中等待大家。临别时，Vrook送给我一把绿色短光剑，并教授了我一些武艺（Shien Form）。

回到Ebon Hawk号上，遭到一个不速之客的袭击。将她的光剑损毁后，她一时气急昏了过去。等到这个女人苏醒后，与她交谈，得知她叫Visas，虽是一个盲人，但可看到原力的存在。长时间以来，Visas一直被她的主人（带着骷髅面具的家伙）控制，但她无法确知其下落，因为每次都是他主动找上Visas的。另外我还从Visas口中得知她的故乡Katarr被其主人毁灭了，原因就是曾有杰迪武士前往其故乡寻求帮助，导致了Visas族人的灭亡。由于我治愈了Visas的伤，她非常感激，决定加入我的队伍。接下来我找到Garage中的Bao-Dur，将从Dantooine收集到的光剑部件交给他，让他为我打造了一把双刃



光剑，然后启动星际导航地图，前往Nar Shaddaa星球。

第四章 Nar Shaddaa

Nar Shaddaa星球是内战后难民聚集的地方。当我们的飞船靠近时，一个叫做Goto的家伙命令他的手下监视我们的到来，但不要轻举妄动。等到Atton选择了一处停机平台降落后，机场管理员告诉我们这个平台已被预定，并且另一艘飞船很快就会到达。没办法，只好先花50块钱购买了暂时停机权，然后Atton建议修改飞船的ID以隐蔽自己的行踪。

离开机场，遇到几个Exchange的打手正在欺负难民。救下这个难民，了解到交易公司压榨难民，而他们的首领则是一个叫Visquis的家伙。接着交给另一个难民五块钱，从他口中得知Nar Shaddaa航线交错，飞行员缺少。如果想找交易公司，可通过赏金猎人尝试一下。这时一个女赏金猎人Mira开始偷偷盯上了我们。

穿过南面的房门，进入Swoop Garage。先与Master Tienn交谈，问他是否能改变一艘飞船的ID Transponder Codes。他告诉我需要另一艘飞船的Transponder Card或一个空白Transponder Card以及一个新的ID Signature。接着与机器人TT-32交谈，它请求我帮忙找回它的同伴——一个报废的机器人，如今在商贩Kodin手中。



在Nar Shaddaa的机场外面打倒欺负难民的暴徒

从东侧的房门离开Swoop Garage，来到外面的广场上，发现北面是Nar Shaddaa Docks，东面是Entertainment Promenade，南面是Refugee Sector，而西面则是Landing Dock——Ebon Hawk号的停放地。先与右侧的Vossk交谈，得知他是一个退役的赏金杀手，并得到建议可通过制造麻烦引起交易公司注意。接着来到西北角的Swoop Racing Gallery，与圆桌前的Borna Lys交谈，她告诉我赛车场主利用一个机器人作弊，无人能赢，请我帮忙修改赛车机器人的程序，以达到公平比赛。我答应了她的请求，来到下一房间中的C9-T9 Interface Computer前，为机器人重新编写了程序，然后回到Borna那里得到2000块钱的赏金。从Swoop Racing Gallery出来，我找到了贩卖机器人的商贩Kodin。与之交谈，花150块钱购买了IT-31机器人，然后将其带给TT-32机器人，得到Droid Renewable Shield。

回到广场上，沿顺时针方向走，经过Kodin和通向Nar Shaddaa Docks的入口，遇到一群暴徒正在骚扰难民。将这些暴徒赶走，然后来到东北角的商店，与Geeda交谈，查看她的物品。接着找到东南角商店的Oondar，与之交谈，发现他与Geeda正在进行商业竞争，并答应给我折扣。我回到Geeda那里，告诉她实情，Geeda给了我同样的折扣。可是当我再次找到Oondar，他则拒绝继续提供优惠并用交易公司来威胁我。我没有买他的账，回去告诉Geeda我支持她的生意，同时介绍她同Dxun和Danooine建立贸易往来。接下来，我来到Refugee Sector入口前，遇到一个叫做Ratrin Vhek的家伙，竟然说Ebon Hawk号是他的飞船，后来被偷走了。尽管他说出了船上有两处密室，并且知道飞船的注册流水号，但我拒绝将飞船交给他。

进入Entertainment Promenade区域，来到Cantina，看到Vogga的手下在招舞女。Vogga是这个地区很有权势的家伙，他控制着大多数交易，从事各种不法营生。由于Vogga的手下嫌Kreia，而Visas又不愿意接受这个工作（如果玩家选择女性角色，可自己接受这个工作），因此不必理睬他们。与酒吧服务员聊天，了解到这里有一处毒气酒吧，平常人很难进入。



在难民区与Serroco的手下展开战斗

来到难民区（Refugee Sector），先与Exchange Thugs交谈，得知他们的小头目Serroco控制着这里，然后向东走，顺着斜坡来到Refugee Commons。与门边的Geriel交谈，了解到难民遭受来自流氓和交易组织的双重压迫，答应帮忙说服他们给难民更多的自由空间。接着来到Refugee Commons的南端，与Odis交谈，得知他是内战时的一个老兵，想要找一份飞行员的工作，但无担保人很难拿到执照，我答应帮他留意。随后与旁边的Kahranna交谈，了解到她和家人需要通行证离开Nar Shaddaa星球，她曾花500块钱请了一个飞行员，但这个家伙如今失踪了。我

答应帮助她找找看。接下来我又遇到了Aaida和Nadaa。交谈之后得知Aaida的丈夫失踪了，而Nadaa的女儿则被Serroco绑架了，我答应帮她们找回丈夫和女儿。

来到Serroco Territory，我找到了Serroco，告诉他不要再压迫难民，话不投机我们大打出手。将Serroco和他的手下打倒后，从一间锁着的房间中找到女孩Adana，她就是Nadaa的女儿。接着我找到Exchange Headquarters，与Saquesh交谈，劝说他留给难民们更多的生活空间。他同意后，我按原路返回了Landing Pad Square。

来到Nar Shaddaa Docks，顺着左侧的通道向前走，穿过第一扇门（Pylon Power console的对面），进入廉价旅馆地区。与右侧第二个房间中的外星人交谈，得知他们的队长去了毒气酒吧Jekk'Jekk Tarr，答应帮助他们找回队长。接着在西北角的房间中遇到一个叫Bith的科学家，他发现了来自某处的强大异常信号需要破译，我答应帮他到Pylon 3从联络人那里取回元件。在下一个房间中，我发现了一个叫Lasavvou的商人，由于联系人失踪，导致无法出售自己运来的商品，因此没有钱交给管理人员，无法离开星球。我答应帮他解决这件事情。接着，在走廊尽头的房间中找到Lootra，他就是Aaida失踪的丈夫。我告诉他Aaida还活着，如今住在难民营里。

打倒交易公司头领Saquesh的手下

从廉价旅馆出来，与Pylon Power Console旁边的Fassa交谈，提起Lasavvou的情况，他说只要Lasavvou能以Cryogenic Power Cell抵偿欠款，就同意他离开星球。接着登入Pylon Power Console，选择"Optimize power distribution"选项，激活全部的Pylon。再次与Fassa交谈，他让我在三个Pylon的电脑中查看港口里的各个飞船的ID，并改变它们的出发顺序。于是我分别在Pylon 1、Pylon 2、Pylon 3中调用电脑，其间还在Pylon 3中找到了科学家Bith的联系人的尸体。将飞船的ID记下后，我按照Silver Zephyr、Alakandor、Toorna's Profits的顺序输入了Pylon Power Console，然后来到Nar Shaddaa Docks北面。穿过西北角打开的房门，找到Vogga，与之交谈，得知自从Peragus矿山破坏后，他就是最大的燃料供应商了，不过目前的运输船只要出发，就会被交易组织的首领Goto劫持，只好全部停运，所有燃料都存放在Sleheyron。我答应帮Vogga对付Goto，但条件是Vogga要向Telo提供燃料供应。



与抢夺Ebon Hawk号的敌人厮杀

从Vogga的房间出来，沿着走廊向东走，带上Breath Mask，进入毒气酒吧Jekk'Jekk Tarr。与酒吧服务员交谈，得知这里有五个Chambers，不同种族喜欢不同的房间。在西侧的房间中找到Lunar Shadow Captain，劝说他返回自己部下那里。另外我还发现Jekk'Jekk Tarr中有一间Private Lounge。不过门上了锁，无法进入。

回到Landing Pad Square，机场管理员警告另一艘飞船已到达。赶紧返回Ebon Hawk号，发现Red Eclipse的人已占领了Ebon Hawk号。一路杀上飞船，在Cockpit旁边的小房间中找到敌人队长Cahhmakt。交谈之后，双方停止战斗。接着离开Ebon Hawk号，接受Visquis的邀请，前往Jekk'Jekk Tarr的Private Lounge。

来到Nar Shaddaa Docks，遇到女赏金猎人Mira，她说Atton在Cantina中遇到了麻烦。这时在Cantina中，Atton正遭到双胞胎女赏金猎人的攻击。将她们打倒后，我这边继续与Mira对话。她带我来到廉价旅馆的密室中，告诫我这可能是一个阴谋，但我执意要去，因为这样才能见到交易公司的头领。于是Mira用迷药使我昏迷，然后穿上我的Environmental Suit，冒充我前往毒气酒吧。不过Mira来到毒气酒吧的Private Lounge后，便被Visquis的手下打倒。幸好失踪的杰迪武士Zez-Kai Ell将我从昏迷中唤醒过来。随后我直奔Jekk'Jekk Tarr的Private Lounge。原来Visquis骗我去酒吧是为了能借此找到Goto，他一直想脱离Goto的控制，但Goto从来不见人影。于是Visquis想利用杰迪武士使Goto露面。当我闯入Jekk'Jekk Tarr时，遭到了大群敌人的攻击。将他们干掉后，来到Private Lounge，发现Visquis并不在这里。与旁边的女招待


Atton遭到双胞胎女赏金杀手的袭击

交谈，得知Visquis带着手下已逃往酒吧下层基地了。

沿着通道（Jekk'Jekk Tarr Tunnels）向前走，避开通道中的地雷，找到High Security Door。与此同时Mira在基地中的竞技场里正与Hanharr和Hound搏斗，将敌人打倒后，从尸体上拿到Beast Tender Keycard，用它打开北面的房门。沿着通道向前走，干掉路上的Ubese Bounty Hunters，找到Escape Tunnel Door旁边的Emergency Tunnel Control，激活Escape Routes。

再说我这边，沿着通道一直来到竞技场，与Visquis交谈，他告诉我是Goto悬赏抓捕杰迪武士的，并提出与我合作。被我拒绝之后，他命令手下干掉我。可是Visquis的手下并没有动手，而将他杀了。原来这些人是Goto派来的，他早就发现了Visquis的阴谋，随后我被Goto的人抓上了飞船。

逃出来的Mira加入了我的队伍，她建议可利用Vogga的货船吸引Goto飞船前来劫持，因此需要一个Vogga's Transponder Code，以便让Goto认为Ebon Hawk也是Vogga的货船。于是Atton请酒吧的Kodin帮忙把T3-M4卖给了Vogge，让它去偷一个Transponder Code。

切换到T3-M4进入Vogga的



T3-M4干掉C7机器人

仓库，机器人C6答应T3-M4，如果另一个守门的机器人C7坏了，它就可取代C7，作为答谢可帮T3-M4进入仓库。将C7干掉，C6帮T3-M4打开了仓库大门。沿着通道向前走，来到控制室前，这里的门锁需要三次旋转，使上面一组密码和下面一组相同：

3E1D → 1E7T

L7T3 →3L3D

转动的顺序为中间的一组逆时针转一次，接着左侧的一组逆时针转一次，然后右侧一组顺时针转一次。打开大门后，与里面的机器人交谈，得到Transponder Code，然后按原路往回走。在仓库门口干掉几个机器人，成功地将Transponder Code带给Atton。

接下来，Atton来到Tienn's Swoop Garage，修改了飞船识别码，然后出发，Goto的飞船果然被骗前来劫持了Ebon Hawk号。这时在Goto的飞船上，Goto通过影像与我对话，告诉我之所以悬赏寻找杰迪武士，是希望我帮忙找到西斯战士的遗产，因为这股力量可能会毁了共和国。突然Goto的飞船报警启动，他急忙赶去查看。



在Goto的飞船上，Mira和Atton与机器人展开战斗

原来是Mira和Atton赶来救我，从Utility Droid身上得到关闭程序后，沿着通道向前走，在Goto Starboard Commander Droid身上找到Access Code-Containment Cells。接着来到Command Console前，选择Unlock Restricted System，打开Containment Cell Systems，然后在Program Library中上载关闭程序，消除前面房门外面的力场。接下来沿着通道找到Audience Chamber，与我会合，登入Auxiliary Console，得到Power Distribution Access Code。随后我们顺着通道来到船桥上，登入Bridge Command Console，选择Power Distribution，并将其关闭。从船桥出来，沿着通道往回走，在Exterior Defense中再次遇到双胞胎女赏金杀手。将她们干掉后，我们一路来到Ebon Hawk号上，乘坐飞船返回了Nar shaddaa。在廉价旅馆的密室中，Zez-Kai Ell告诉我先前他已感应到了我的到来，并派Mira去找我。而杰迪武士之所以四处躲藏，是为了躲避敌人，使其无法感知到原力的存在，以便暗中探查幕后的主谋。在教了我Ataru Lightsaber Form之后，Zez-Kai Ell启程去Dantooine等我了。而我则找到Fassa，请他答应送难民营的Kahranna一家离开，并雇佣Odis当飞行员。然后回到Ebon Hawk号上，启动星际导航地图，前往Onderon星球。



再次遭到双胞胎女赏金杀手的袭击

第五章 Onderon

来到绿色星球Onderon，发现着陆时需要排队等候。这时Ebon Hawk突然遭到攻击，尽管Atton控制着炮塔击落了六架敌机，但Ebon Hawk还是不得不紧急降落到Onderon的卫星Dxun上躲避。Kreia告诉我这里是Mandalorian战役的发起地，我曾在此战斗过，可是我却什么都记不起来了。Atton留下

来修理飞船，我带着Mira和Bao-Dur到四周寻找是否有其他运输工具可前往主星Onderon。与此同时，命令攻击我们的Onderon守军上校Tobin正在指挥室里发脾气，命令派遣搜索队登陆Dxun抓捕我们。

Dxun是一个到处都是丛林的卫星，飞船降落在靠近一道瀑布的地方，瀑布两边各有一条小路。无论走哪条小路都可到达相同的目的地。沿着右侧的小路向上走，在一艘飞船的残骸上拿到Datapad——Dead Republic Pilot，查看得知它是Mandalor战役时Revan派到Dxun星球上进行侦察的。接着沿小路继续向北走，来到Dxun Jungle。

沿着山道向上走，搜索东南面的地区，找到Mandalorian的尸体。收集他身上的物品，然后检查Dxun Cache Door。如果先前在Dantooine星球上从Akkere那里购买了Thorium Charges，那么可炸开锁着的大门，从里面拿到很多物品。接着来到森林中央的一块空地，在篝火前突然出现一群隐身的Mandalor战士。Mandalor小队长告诉我这里是Mandalor的基地，他们一直以此为家，然后带着我去见他们的首领Mandalore。

进入Mandalor基地，与首领交谈，得知这里是Mandalor的秘密基地，他们隐居于此。与Danooine星球上那些Mandalor雇佣兵不同，他们仍然信守着Mandalor的准则——为荣誉而战。另外从Mandalore口中还了解到，Onderon星球由Talia女王统治，但她的堂兄Vaklu将军控制着军队。由于加入共和国后麻烦不断，如今大家都想退出。我问他能否帮忙前往主星Onderon，他说正巧有一艘飞船要去Onderon交易情报和物资。不过要我先证明自己的资格才可以同行。继续询问，Mandalore说与我们先后着陆的一共有三艘飞船，他担心存放在秘密仓库中的物资被敌人抢走，现在急需取回来。不过秘密仓库门前安放了地雷，需要我去排除地雷，然后带回物资。

离开Mandalore，来到Command Center东面的机库，与Battle Circle旁边的Mandalorian Sergeant交谈，得知这里是搏击场，可向搏击冠军挑战，获得荣誉，不过并不是每个人都有机会向冠军挑战。接下来，来到Command Center的南面，与正在训练战士的Xarga交谈，得知一个名叫Kumus的战士失踪了，Xarga认为他已死在了丛林中，请我将他的尸体带回来。我答应了他的请求。在Xarga的右侧，Zuka正在修理电脑终端。与之交谈，得知怪物们偷吃了脉冲变频器的三个部件，他请我将变频器部件找回来。在准备离开营地时，与Mandalorian Guard Captain交谈，他说丛林中有很多怪物，尤其是巨大的Zakkeg很难对付。如果杀死它，将战利品带回来，可获得奖励和荣誉。





在Onderon外围，Ebon Hawk号遭到攻击

来到丛林（Dxun Jungle）中，沿着小路向西走，干掉冲过来的Cannok，得到变频器的部件（由于变频器部件的出现是随机的，因此要杀死所有的怪物），然后转到北面的小路上，发现这里的道路是环绕的。朝着西北方向前进，找到Mandalor的秘密仓库，启动引爆装置，将秘密仓库的大门炸开。这时从仓库周围冲过来很多怪物，消灭后进入仓库，发现里面有很多机器人。其中有一个机器人挡在箱子前面。我试图毁掉这个机器人，没想到其他机器人起来攻击我们。将它们全部干掉，从箱子里面拿到大量物品。



在丛林中消灭凶猛的Cannok

从秘密仓库出来，沿着圆形小路向南走，遇到Mandalor侦察兵Kelborn。与之交谈，了解到第三艘着陆的飞船有很多搜索队。他不希望敌人发现Mandalor的秘密基地，请我帮忙消灭这些搜索队。于是我继续沿着小路向西走，而Kelborn则向东行进。当我干掉两支敌人的搜索队后，返回与Kelborn相遇的地方，这时他已干掉了一支敌人的搜索队。再次与之交谈，他钦佩我的英勇行为，答应在Battle Circle接受我的挑战。

离开Kelborn，发现丛林西面的地区已探索完毕。沿着小路向东走，在丛林东北角的悬崖上发现了失踪的士兵Kumus。与之交谈，得知他的装备被怪兽吃掉了，因此被困在这里。先帮助Kumus消灭悬崖周围的

怪兽，使他摆脱困境，然后答应他不向Xagar提起这件事情。接下来沿着小路向南走，在道路的最南端找到怪物Zakkeg的巢穴。经过激战，将Zakkeg杀死，拿上它的耳朵作为战利品，然后返回Mandalor营地。

回到基地，先将Zakkeg的耳朵交给Mandalorian Guard Captain，证明自己杀死了怪物，然后将变频器的部件交给Zuka，帮助他将电缆修好。接着找到Xarga，帮助Kumus隐瞒装备被怪物吃掉的秘密。随后来到Battle Circle与Mandalor战士进行比赛，获得搏击冠军的荣誉。接下来回到Command Center，与Mandalor交谈，确认交给我的任务已完成，同意带我前往Onderon的主城Iziz。可是当我们来到机库时，突然遭到大批西斯战士的攻击。奋力将侵袭基地的敌人全部干掉后，Mandalor加入了我的队伍，我们一起前往Onderon星球。

在Iziz城的皇宫中，Kavar大师正在与女王Talia商议当前的形势，他指出Vaklu将军的幕后黑暗支持者才是真正的威胁。而当我登陆Iziz时，Kavar传来信息说Mandalore认识一个叫做Dhagon Ghent的医生，他可为我们提供帮助。

飞船降落后，与Port Master交谈，得到Starport Visa，同时了解到目前Iziz已被Vaklu封锁，他想脱离共和国独立，正在搜索持不同政见者。如今这里派发两种签证，分别是针对特定个人使用的，以及通用的——任何人都可使用的，不过后者目前已停止发放了。离开Port Master，在停机坪外遇到一个驯兽师，与之交谈，得知因为封锁导致Telo订购的大批动物无法运出，积压在市里。正说着，一个怪物兽性发作冲出了笼子。帮助驯兽师干掉怪物，然后向左走，进入商业区。


向停机坪旁边的驯兽师了解情况


雕像跟前的两派人正在进行争论

进入广场（Merchant Quarter），发现几个Vaklu手下的士兵正在为难一个市民，硬说他是共和国的间谍。帮助市民摆脱士兵的纠缠，然后走到Terlyn和她的孩子跟前，与之交谈，了解到她们想要离开Iziz，但苦于没有通用式签证。继续询问，得知她们原来是议员的妻女，议员发现了Vaklu将军的阴谋，为了阻止他加害女王，议员试图去刺杀Vaklu，反而被Vaklu杀害了。现在她们母女想趁内乱之前离开，我答应帮助她们想办法。

继续朝广场里面走，在News Hologram旁边找到Captain Riiken。与之交谈，了解到市区内安置了很多炮塔和防空炮，专门对付一种叫做Drexl的飞行兽。50年前Onderon的公主Talia和飞行兽骑士首领Oron Kira结婚，国家从此和平。不过现在Vaklu禁止飞行兽进城，骑士军团被解散了，很多都成为流氓，并且武器被禁卖，只允许像我这样具有签证的人购买。在广场雕像前，支持女王和


来到异域风情的Iziz城


yt2.catv.net
倚天II
铁骑雄帮
金戈铁马不是梦
中广网 WWW.CATV.NET
客服电话：010-63574061 63573986
邮　箱：service@yt2.com.cn

支持Vaklu将军的两派人正在进行争论。与Ponlar交谈，没想到话不投机，造成了两派人之间的械斗。将其中的一派人打倒后，继续向西走，在前往Western Square之前，先与Sky Ramp通道口前的Captain Bostuco交谈，得知目前无法进入Sky Ramp。



从机器人1B-8D手中买到服务机器人的头

然后转身走进Western Square，不料刚刚进入便遭到了Rodian Bounty Hunter的攻击。将他干掉之后，径直来到西北角，找到Ghent医生的住所。与门外的暴徒交谈，了解到Ghent因为涉嫌谋杀军官而被抓，目前关押在东区炮塔附近。于是我们急忙返回商业区，向Riiken打听情况。没想到路上又遇到了Twi'Lek Bounty Hunter。将他们干掉，从尸体上找到Bounty Hunter's Starport Visa。

回到Merchant Quarter，找到Captain Riiken，向他询问关于Dhagon Ghent的情况，了解到医生当晚与被害人Sullio都在酒吧中，可到酒吧去寻找证据。再到Western Square，来到Cantina酒吧，先与Nikko交谈，得知他是Ghent医生的最好朋友。不过提起Ghent涉嫌谋杀案的事情，他并不愿多谈。接着找到Xaart，他自称是我的老部下，目前是共和国的间谍，已获取了重要情报，需要签证离开Iziz。继续询问，了解到当晚他和医生在一起，不过他不能出来作证，因为Vaklu会以间谍罪处死他。接下来与Sakarie交谈，发现她也需要签证离开Iziz，并且愿意用黑暗杰迪武士专用的红色水晶换取签证。不过我并不想将多余的签证卖给她。在酒吧的另一侧，我找到了Kiph，他是一个电脑专家，愿意用500块钱的价格帮我把个人签证变为通用签证。随后我又找到观看舞女跳舞的Panar，向他打听了一些关于Ghent的事情。与酒吧中的所有人交谈后，再次找到Nikko，这次他终于说出了事情的真相。原来医生和被害者Sullio是朋友，当晚曾一起喝酒。事发时医生在自己的住所，而Nikko听到枪声后出去，发现被害者就死在酒吧门口的垃圾堆前，医生随后赶到并一起等待安全部队调查事件，没想到竟然被当作了凶手。

从酒吧出来，找到垃圾堆，发现这里有一摊血迹，旁边还有一个无头的机器人。返回酒吧向Nikko询问机器人的情况，他说可能是酒吧的服务机器人S-OD3。接着找到Kiph，他说如果有机器人的头，他可帮忙查看其记忆体，并建议我到酒吧门口卖零件的机器人1B-8D那里看一看。随后我又找到Panar，向他了解一些1B-8D的情况。



将飞行兽骑士Bakkel和他的手下干掉

来到酒吧外面，与1B-8D交谈，问它是否有那个报废的S-0D3的零件出售，然后花25块钱购买了它的头。接着将机器人的头交给Kiph，通过记忆录像证明杀手来自和医生住所相反的方向。这回事情的真相终于搞清楚了，与Nikko交谈，和他一起找到Riiken，证明医生无罪。这时军队的一个负责人过来干预，但当看到确凿的证据后，只得不情愿地放了医生。回到医生的住所，他非常感激，答应帮我安排与皇宫中的杰迪大师见面。不过他在被抓之后，发现自己的数据盘被偷了，里面有很多联系人的数据，我答应帮他找回数据盘。

来到酒吧，找到正在观看舞女跳舞的飞行兽骑士Bakkel，提出购买他偷取的医生的数据盘，没想到这家伙死不认账，蛮不讲理。将Bakkel和他的手下干掉后，拿到数据盘以及他的通用签证。先将这个签证送给Xaart，然后将数据盘带回给医生，他安排我和Kavar在酒吧见面。

在酒吧中，我与Kavar没说上几句话，Tobin便带着部队赶到。Kavar看到事态有所变化，急忙返回王宫，并说以后再和我联系，而Tobin也随后追了出去。从酒吧冲出来，一路杀回停机坪。在通向Starport的入口前向Captain Gelesi出示签证，然后乘坐飞船返回Dxun。

回到Mandalor基地，Atton说Ebon Hawk号已准备好，可随时出发。不过Onderon星球现在是无法再次进入了，只好先行前往Korriban星球。

第六章 Korriban

在飞船上，与Kreia谈到Korriban





查看西斯战士的尸体，引来Hssiss怪兽

还提到可利用Thorium charges来炸开前面密封的大门。接下来往回走，在右侧第二排的学员宿舍中找到新生数据盘，然后来到右侧第一排的宿舍里，找到Student Terminal。在电脑上创建自己的新账号，然后登录系统，打开学院西北角图书馆的石门。来到图书馆，先从箱子中拿到Thorium Charge，然后登入Computer Panel，选择Bypass the System，了解到一些有用的信息以及Sith Code。回到那扇密封的大门前，用Thorium Charge将大门炸开，通过

星球以及她的过去，得知她也是被议会放逐的杰迪武士。原因是她先前曾感知到宇宙的某个神秘地方隐藏着巨大的远古力量，当她前去探询时，被带着骷髅面具的家伙打败，从而转向黑暗阵营，因此被杰迪武士议会放逐。不过，提起其中的具体细节，Kreia并不愿意继续讲下去。

飞船降落之后，Kreia不敢同行，因为这里的邪恶气息太重，她怕无法把持自己。于是我带着Visas和Mira探索这个红色的火山星球。沿着通道向前走，发现四周都是西斯帝王的坟墓，Kreia通过心灵感应向我介绍这些西斯帝王的历史。路上，发现了一些西斯战士的尸体。查看这些尸体，引来一些Hssiss怪兽。将它们消灭后，一路向北走，经过Shyrack Cave，来到西斯学院（Sith Academy）。进入后，沿着通道向南走，来到一个多条通道交汇的大厅中。先顺着西侧的走廊向前走，在走廊尽头的尸体上找到一个数据盘，得知他们前来寻找西斯帝王留下的Holocron，里面似乎隐藏着什么秘密。此外，数据盘中



在训练室消灭大批的怪物

Holocrons查看记录，发现记录人竟然是Bastila，她提到Revan在Mandalorian战役中学会了影响别人的技能，使身边的杰迪武士改变了立场。后来Revan担心这种力量还存在于某个地方，于是前往寻找，留下Bastila看守Star Forge。可是Sith内乱无法控制，Bastila决定出发前去寻找Revan。了解了大致情况后，再次来到Student Terminal跟前，选择“Take the level one written test”（一级考试），答案分别是Freedon Nadd、Twenty、Gizka、I always lie和Passion-strength-power-victory。这样，将打开学院东侧的Training Room。进入训练室，使用Computer Panel，接受Level 2到Level 16的训练。随后干掉周围出现的怪兽，打开训练室对面Detention Room的房门。在里面发现Vash大师死在一个



在西斯学院中与西斯战士展开搏斗



中广网游
推行天下
用你的智慧赚大钱
游戏推广员系统
隆重登场





客服电话：010-63574061 63573986
邮 箱：service@yt2.com.cn

笼子中。拿上她的数据盘，登录旁边的电脑，输入Lorna Vash打开学院的大门。而后回到多条通道交汇的大厅，遇到了支离破碎的Darth Sion。与之交谈，劝说他不要再进行杀戮，话不投机，展开战斗。当Sion的生命值减为1/3时，Kreia传来信息，让我赶快逃走，于是我们迅速撤离了西斯学院。


第一次与Darth Sion展开搏斗

在返回Ebon Hawk的途中，经过Shyrack Cave，我们决定到里面探索一下。沿着通道向东走，穿过狭窄的石桥，来到北面的大门前。干掉两只Hssiss，Kreia传来信息说我将独自接受后面的挑战。进入密室，遇到Malak和Bastila，Malak劝说我加入黑暗一方。原来这正是当初Mandalorian战役前Malak误导众多杰迪武士加入邪恶一方的情景。我断然拒绝了他的游说，与其展开了搏斗。将Malak和其他黑暗杰迪武士打倒后，继续沿着通道向东走，在左右两侧的密室发现一些杰迪武士的遗骸，查看物品，得知他们是一批来探索西斯遗迹的人。在下一个房间中，我遇到了一些共和国士兵，这又是在重现当初战役的情景。我先帮助他们清除了桥上的地雷，然后一同消灭了冲过来的Mandolor战士。接下来沿着通道向南走，先是在前面的房间中找到另一个杰迪武士的遗骸，查看物品，了解到这批探险队一部分被怪兽吃掉了，而另一部分因为这个杰迪武士产生幻觉而全部被杀死了。随后从杰迪武士所在的房间出来，穿过北面的出口，发现Kreia竟然等在前面。与Kreia交谈，突然Atton等人赶来，告诉我不要接近Kreia，因为她是一个黑暗杰迪武士。原来这又是一次测验，Kreia告诉我这是在经历我自己的过去和黑暗面。于是我决定支持Atton等人的立场，通过了这个考验。最后，当我来到洞穴深处的墓室时，遇到了Darth Revan。我不知道这是否也是过去情景的再现。将Revan打败之后，从墓室的干尸（Ludo Kressh）上拿到Armband和War Sword。这时Kreia祝贺我通过了全部的考验，然后从东侧的出口离开，一路返回Ebon Hawk号。

回到飞船上，接到了Kelborn传来的消息，让我赶紧返回Mandalor基地。于是启动星际导航地图，再次前往Onderon星球。



第七章 重返Onderon

从飞船出来，与外面的Mandalorian Guide交谈，让他带路来到Mandalor基地，得知Iziz已发生军事政变，Vaklu勾结西斯部队开始进攻皇宫，而Dxun上也发现西斯军队出现。为此我必须将队员分为两组，一组前往皇宫援救女王，而另一组则在丛林中消灭西斯部队。于是我派Visas、Bao-Dur和Mira前往丛林，其余的人则随我赶奔皇宫。


将Malak和其他黑暗杰迪武士打倒

在丛林的山洞中，Visaa发现Xarga也赶来帮忙。大家沿着通道向前走，干掉路上的Boma。当接近洞口时，先让Bao-Dur拆除前面的地雷，然后大家冲出山洞，消灭外面的怪物以及西斯战士。接着一路向北杀，来到西斯战士的营地。登录电脑，重新编写炮塔的程序，使其攻击西斯战士。将这里的敌人清理干净后，向左走，找到Tomb of Freedon Nadd的入口，进入西斯君主坟墓。

Freedon Nadd生前是一个邪恶的西斯君主，他的坟墓巨大并且复杂。沿着通道向前走，在穿过前方的大门之前，向右走，来到东面的房间中。消灭这里的敌人，登录Ancient Terminal，解开方程式（6×2-8+9×1=13），开启终端。接着由原路返回，来到西面的房间中，先修理Broken Medical Droid，它将在战斗中随时为我们补血，然后登录电脑，发现需要解决另一个难题。根据电脑显示，一共有A～F六个模



在Iziz城外的停机场上与叛军展开厮杀

块，其中一个模块是坏的。针对每个模块都执行过一次系统监测，产生六份报告以表明哪个模块可正常运行。其中，每份报告都标识了其它五个模块中的三个模块的情况，但这六份报告中有四份存在一处错误，只有两份是完全正确的，那个坏的模块产生的报告就在这两份正确的报告之中。推理：假定A是坏的，那么其它五份报告中要有四份包含A，否则就不符合前面的条件，但实际上A～F中只有C被包含在四份报告中，其它只被包含了两到三次，所以认定C是坏的。于是替换掉C模块，打开了旁边的箱子，得到Ultima Pearl。



在Sky Camp与叛军和怪兽搏斗

返回到先前的大门前，一路向前走，干掉路上的黑暗杰迪武士和西斯战士，来到另一扇锁着的大门前。东西两侧各有一条通道，选择东侧（或西侧）的通道，开启通道尽头的电脑终端，打开锁着的大门。接下来穿过大门，一路杀到Sith Master跟前，将其与Dark Jedi Master消灭后，打开Sith Sarcophagus，拿到M'UHK'GFA以及Freedon Nadd's Short Lightsaber。这时，Xarga也赶了过来，与之交谈，然后返回基地。

另一方面，当Visas带领队伍在西斯君主的坟墓中激战时，我带着其他队员登陆Iziz城。消灭大批Vaklu手下的士兵后，朝着东北方向前进，与Captain Bostuco会合，来到Sky Camp。干掉冲过来的敌人，进入右侧的控制塔，登入Access Terminal，先选择Bostuco's Code，解除前方道路上的力场，然后选择Turret Control，控制炮塔击落八架西斯战士的飞船。然后离开控制塔，进入西侧的兵营，救出里面的士兵，他们将加入保卫女王的行动。接下来，沿着斜坡一直朝东南方向冲杀，干掉大批西斯战士以及Vaklu手下的士兵。与角落中的Royalist Officer交谈，然后径直走进皇宫（Royal Palace），发现Tobin已关闭了通向Throne Room的大门。沿着通道向北走，干掉成群的Vaklu Troopers，在Royal Museum中拿到一些Museum Treasures。接着继续沿走廊前进，在北侧走廊的第二个房间前遇到了Kavar。与之交谈，他让我去见Kadron队长。不过，在进入Kavar房间之前，继续向前走，来到Storage Room前。登录电脑，计算三道数学题，分别是“密码的数字乘2再减去它的1/2是99”，“密码的两位数字颠倒后增值1/5”，“密码两位数字颠倒后与原来相差的值是这两位数字乘积的2倍”，得知密码对应为66、45、39，然后打开储藏室的大门，从里面拿到光剑和水晶。而后返回Kavar的房间，向南走，来到West Security Complex。与Captain Kadron交谈，了解到要想开启被Tobin封闭的大门，需要去宫殿南侧的控制室。于



在皇宫中消灭走廊中的叛军

pcik.catv.net

唯美武侠

冰临天下





中广网 WWW.CATV.NET MAGICS

客服电话:010-63574196 /97

邮 箱:games@pcik.com.cn

是我按原路往回走，找到控制室，干掉这里的Vaklu Captain以及他手下的士兵和机器人，发现Kiph竟然站在电脑终端旁边。原来他受雇于西斯部队，正在为他们工作。将他赶开，操作电脑打开通向Throne Room的大门，然后与Captain Riiken交谈，大家一起来到Throne Room前。

这时，内殿中的情况非常危急。Tobin的怪物已然失控了，将Tobin打倒，然后朝着我们冲了过来。先将这个大家伙干掉，然后使用战斗冥想（Battle Meditation）提高女王卫队在内的所有人的战斗力。在王座跟前，女王Talia正在与Vaklu战斗。帮助女王打败Vaklu，然后劝说女王不要当场杀死Vaklu。可是令人意想不到的是，Kreia竟然偷偷地放走了并没有死去的Tobin，并告诉他杰迪武士在Telo的秘密基地，让人颇为费解。与Kavar大师交谈，了解到当初因为感到了来自我体内的神秘力量，发现我可轻易获取原力，出于惧怕，他们放逐了我。而Katarr星球上的杰迪武士屠杀等事件全部源于和我同样的神秘回声。由于是我自己感觉到有回声，因此想要弄清楚其中的原因，故而接受放逐。后来，他们感觉到我才是解开谜团的关键，所以开始不停地寻找我。临别前，Kavar传授给我新的技能，并答应回Dantooine星球等我。



帮助Talia女王打倒Vaklu

回到Ebon Hawk上，修理T3-M4，发现一段关于Bastila的录像。当初Revan一直怀疑宇宙深处藏着一股威胁力量，他打算前往调查，但Bastila和Revan之间的原力纽带却使得Revan不愿意带她前往，而选择了T3-M4同行。Bastila担心Revan的安全，便秘密给T3-M4下达了命令，如果将来发生不测，就让T3-M4回来找她；如果她不在，就去寻求任何帮助解救Revan。原来这就是T3-M4和Ebon Hawk号找到我的原因。


Kreia出手打倒三位杰迪大师

第八章 重返Dantooine

来到Dantooine，朝着Jedi Enclave前进，发现这里已重建。进入Rebuilt Jedi Enclave（如果Kreia在队伍中，她将提出休息一下，让我独自去见杰迪武士大师，然后我直接来到三位大师身前），找到三位大师，与之交谈，他们竟然声称调查后发现真正的威胁不是战争而是我。因为我的特殊能力可轻易地与原力产生共鸣，感受到周围生命的原力回声，影响周围的生命跟随我并直到战死。我本身就是原力的创伤，由此将会导致所有的终结，西斯战士将会随我而来，原力将会终结，杰迪武士也将会终结。因此他们决定废除我的原力，并再次将我放逐。我自然不会轻易就范，他们便要强行废除我的原力。幸好Kreia冲了进来，利用原力震开三位大师。原来Kreia是Revan的师父，在他们的对话中，得知在宇宙中确实有一个地方充满了黑暗原力，Revan找到了这个黑暗力量的所在，因此获得了影响其他杰迪武士和战胜共和国的能力。Kreia痛斥三个杰迪大师顽固不化，只知道通过原力看世界，被动地等待着原力的回声找到自己，却不愿意亲自去尝试通过黑暗来了解什么才是真正的威胁。于是，三位杰迪大师一起拿出光剑冲向Kreia，但都被Kreia打倒。随后，Kreia走到我身前，说我太胆小了。这时，Atris手下的白衣女子前来找Kreia。

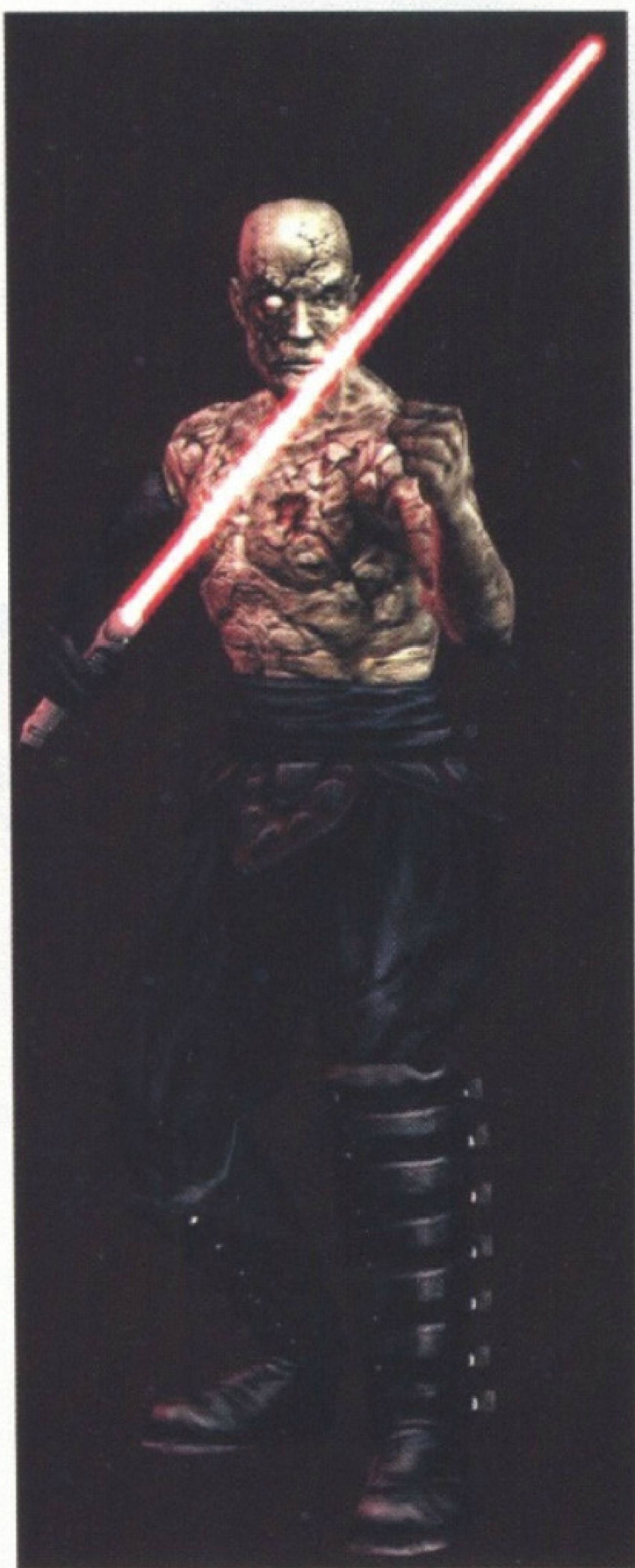
等我苏醒过来，赶紧返回Ebon Hawk号，与Atton交谈，得知Kreia已前往Telos的北极，于是我们急忙驾驶着飞船赶往Telos星球。



与Atris进行战斗

第九章 重返Telos

在Telos北极的杰迪武士地下基地中，Kreia正在与Atris交谈，从她们的对话中得知Kreia似乎是一个西斯武士，而Atris也学习了很多关于西斯武士的知识，不过她已遗忘了。从Hanger Bay沿着通道一直向前走，通过Meeting Chamber一直来到Meditation Chamber，Atris正在这里等待着我。与之交谈，劝说她投降，遭到拒绝，于是我与Atris展开了决斗。将她打败后，再次与之交



谈，我决定放过她，然后从她口中了解到西斯武士已大举进攻Telos，而Kreia则决定在黑暗中心以自己为祭品，同时利用我的力量重新制造一种更强大的原力创伤，使所有原力、西斯武士和杰迪武士都灭亡。

来到Citadel Station，与Grenn交谈，得知来自Dantooine星球和Onderon星球的援军已赶到，目前的任务是保护燃料系统，以便换取撤离的时间。这时Mandalore提出离开队伍，返回Dxun去召集部下。出了Citadel Station，朝着East Residential Module前进，干掉大群西斯战士，然后穿过Entertainment Module，一路杀到



带领援军消灭攻击Toles的西斯部队

TSF Station。消灭里面的西斯战士，来到Docking Shuttle Door前，Visas感应到了我的影响，我告诉她那是正确的选择。这时Mandalore赶了回来，大家一起登上了西斯武士的飞船Ravager号。

Ravager号是西斯君主Darth Nihilus的母舰，我要在这里安置四颗炸弹，将Ravager号彻底炸毁。沿着通道向南走，穿过前面的房门，向西走，干掉出现的西斯战士，然后顺着走廊向东转，在南侧的小房间内安置第一颗炸弹。接着，沿通道找到Maintenance Bay，查看Missile Bay和Missile Bay Control，不过什么也不必做。向东走，穿过正前方的房门，干掉大批的西斯战士，然后沿着南面的通道前进，在尽头处的房间中安置第二颗炸弹。回到走廊中，顺着斜坡向上走。干掉Sith Commandos后，穿过北侧的房门，在东面的房间中发现Tobin。与之交谈，他后悔听信了Vaklu将军的蛊惑而跟随西斯君主。我劝说他为Onderon的安危而战，他答应帮我引爆炸弹。从房间出来，沿着走廊向东走，进入左侧的第一个房间，安置第三颗炸弹。这时收到信息说有一颗炸弹损坏，无法使用，还需要再寻找到一颗新的炸弹。出了房间，沿着通道向南走，Visas发现了自己的卧室。我让她进入以前的房间静坐冥想，她摆脱了控制着自己的黑暗力量。接着





pcik.catv.net

破天一剑

唯你独享





中广网 WWW.CATV.NET MAGICS

客服电话:010-63574196 /97
邮　　箱:games@pcik.com.cn


与Darth Nihilus展开激战


干掉巨型Greater Storm Beast


Mira遭到Hanharr的攻击


机器人Remote正在聚集飞船残骸上的能量

我们来到通道的尽头，找到安置第四颗炸弹的地点。可是手上的炸弹已损坏，现在必须去找到一颗新的炸弹。

回到Maintenance Bay，登入Missile Bay Control，先后选择Seal the Bay Doors、Activate the Launch Sequence和Emergency Sequence，然后来到Missile Bay，拿到新的炸弹。接着返回到刚才的炸弹安置点，放好炸弹，然后来到Visas卧室北面的地区。向东走，消灭路上的西斯战士，进入Ravager Bridge。沿着通道一直向前走，来到舰桥后，与Darth Nihilus交谈，告诉他西斯君主的末日已来临，然后展开战斗。当Darth Nihilus的生命值下降到一半时，Visas提出Darth Nihilus太强大了，她打算放弃。这时鼓励Visas继续战斗，引导她彻底断绝与Darth Nihilus的原力纽带。将Darth Nihilus打倒后，Visas走到他跟前，揭开了他的面具，然后对我说我将是她的主人，无论我选择光明之路还是黑暗之路，她都将永远跟随我。随后，大家按原路返回，从Shuttle to Citadel Station撤离Ravager号。紧接着，Ravager号也被彻底炸毁。

第十章 Malachor V

来到黑暗力量的中心Malachor V行星，Ebon Hawk不幸被卡在岩石夹缝中。Atton等人留下来修理飞船，我只好独自前往西斯神庙。

沿着小路向前走，干掉冲过来的Storm Beast，路上发现两艘飞船的残骸。当进入Malachor Depths后，先向北走，找到第三艘飞船的残骸，然后向南走，穿过微开的大门，干掉Greater Storm Beast。随后穿过东北面的大门，进入Trayus学院。这时，Mira从飞船出来探查周围的环境，没想到Hanharr从身后出现。将Hanharr打倒，然后放

SNICKERS
来一条士力架®！饱满花生+热力焦糖+浓劲巧克力=横扫饥饿，倍添能
满足我的“异想天开”
®是注册商标 ©Mars



过她，告诉她两个人之间不再存在任何恩怨。与此同时，Bao-Dur也命令他的小机器人Remote寻找四艘飞船残骸，使用他的密码来激活Bao-Dur's Mass Shadow Generator，以便为Ebon Hawk号补充能量。接下来控制着Remote先后找到先前发现的四艘飞船残骸，登录控制台，输入"Sequence for priming the mass shadow generator"，然后在Malachor Depths中Storm Beast Pen的南面找到第四艘飞船残骸，集齐全部能量。

在Trayus Academy中，朝东北方向走，干掉大批西斯武士和黑暗杰迪武士后，顺着弧形通道来到Trayus Proving Grounds。消灭这里的敌人，找到Workbench，最后一次利用它升级武器装备，然后沿着通道向北走，回到Trayus Academy的另一个区域中。顺着通道一直向西走，来到一个没有敌人的房间。走近北面的房门，Darth Sion出现。与之交谈，向他询问Kreia的所在，以及Kreia的弱点，然后展开战斗。反复4次将Sion打败后，让他明白了Kreia为什么先前选择了他，而后又选择了我。因为原力是生命的一部分，但Kreia憎恨原力，而我则恰恰曾选择放弃了原力。这样，Sion在绝望中死去。


在Trayus Academy中干掉大批西斯武士和黑暗杰迪武士

来到北面的Trayus Core，Kreia正等在这里。与之交谈，得知真正的黑暗西斯一直存在于宇宙的某处并未被消灭过，Revan认识到共和国并不是其对手，才出发去寻找这股神秘的力量。随后与Kreia（Darth Traya）展开战斗。将她打败后，劝说她放弃复仇计划，但她执意不肯。于是再次进行战斗，Kreia使出绝招，召唤出三把光剑同时进行攻击。经过一番苦斗之后，再次战胜了Kreia。临死前，Kreia预见未来，揭示了所有星球和我的伙伴的命运——Atton还是那样傻头傻脑；Visas将回到故乡；Bao-Dur将下落不明；Mira为了帮助他人将战死在某个被人遗忘的星球上；Mandalore将继续带领着部下为荣誉而战；Telos将最终毁灭；


摧毁Kreia召唤出来的三把光剑，最终打败Kreia

Dantooine将重新回到杰迪武士的管理下；Nar Shaddaa将成为新的商业中心；Onderon在女王的统治下将繁荣昌盛；Korriban上的西斯墓地将保持原样；而我的命运将由自己决定。讲完这些，Kreia痛苦地死去了，而Trayus庙宇也随之崩塌。幸好Ebon Hawk号及时赶到，我和伙伴驾驶着飞船向着茫茫的宇宙进发。P

够饱
够劲
一口咬下去！香浓的巧克力棒里，是饱满花生，热力焦糖，和有嚼劲的牛轧。士力架，助你横扫饥饿，倍添能量！
SNICKERS
®星注册商标 ©Mars 2005

双周回眸

双周事件：《魔兽世界》限量公测开始



不管整个业界在两周里发生了什么，似乎都比不上《魔兽世界》的来袭那样华丽地引人瞩目。在比原定时间推迟约一周之后，《魔兽世界》在中国大陆地区的限量公开测试终于在3月21日15点正式启动。第九城市于3月20日0点开放了游戏客户端下载，此次测试使用的客户端为全球最新的1.3.0版本。按照第九城市的统计，在此前一周左右的限量公开测试报名中，共有100多万狂热的玩家参与了此次账号申请活动。

双周人物：米卢、赵本山





中国国家足球队前主教练米卢蒂诺维奇和笑星赵本山风马牛不相及吧？可最近就有消息传出，说网游《热血江湖》的运营商17Game有意聘请"二老"出任游戏代言人。据说被相中的二人都有模有样地表示，对代言此款产品兴趣盎然，米卢同志还跨越千山万水托人到中国来考察游戏呢。不管这事儿是真的还是传言，看来都证明这两位名人实在是太有名了。

双周声音：不能将"网瘾"责任推给网游

"网络游戏没有诲淫诲盗，也没有违法违纪，不能将青少年'网瘾'的责任一股脑儿推给网络。" 全国人大代表李葵南在3月12日的"全国人大代表与青年志愿者共话'网瘾'座谈会"上如是说。李葵南认为，对青少年网瘾问题应采取疏导的方法，将青少年的注意力从网游转向有益的文化体育活动，同时鼓励网游开发商在游戏中增加传统的伦理教育内容，让青少年从游戏中陶冶性情、提高情操。

双周数字：130 000

3月初，暴雪《魔兽世界》官方网站论坛管理员发表公告，宣布将会对部分使用黑客程序的《魔兽世界》玩家进行封权处理。这一意指北美服务器的举动主要针对在游戏中使用"传送外挂"，即玩家可以即刻将他们的角色传送到游戏世界里任何位置的第三方程序。未经证实的消息说，这次涉嫌使用黑客程序被封掉的帐号大约有130 000个，表明了暴雪严打外挂的决心，但许多被封号的玩家抱怨说他们并未使用任何外挂程序。

双周创意1：玩中国网游 奖德国轿车

3月16日，国产网游《航海世纪》欧洲服务器开始内测。此次由德国3game3公司运营的《航海世纪》欧服主要针对18～35岁的海外华人玩家。因此此次内测期间举办的活动也颇具中国特色，最高奖和一等奖分别是由奔驰公司提供的奔驰Smart跑车和惠普笔记本电脑。当然，冠冕堂皇地被外国公司买去的游戏，为何仅仅面向华人玩家服务，也是值得玩味的。

双周创意2：《无间道Online》



还有什么你想不到的Online？这不，最近一款名叫《无间道Online》的游戏又浮出水面。这款以香港现实社会为背景的游戏强调社团的架构，以"龙头老大"为社团权力核心，管理社团的资产及发动社团之间的团战。游戏还设计了卧底系统，在社团和警察部门之中，都有对方的人互相渗透，玩惯了一般模样的MMORPG，是不是觉得这游戏有点新鲜呢？

双周新锐：《幻想春秋Online》

3月11日，金山公司在北京总部举行了金山的第三款网游《幻想春秋Online》的首次曝光会。会上，金山副总裁王峰公布了金山公司2005年网络游戏开发和市场计划，并展示了金山继《剑侠情缘网络版》和《封神榜》之后由该公司独立研发的第三款网络游戏《幻想春秋Online》。这款Q版网游由成立仅一年的金山亚丁工作室开发，定于3月25日进入封测。



海外

韩国政府帮助青少年戒除网瘾

据韩国资讯通讯部针对全国2000名网友进行的调查显示，韩国中学生对于网络依赖度很高，平均每天上网为3小时左右，对此韩国政府成立网络中毒咨询中心，积极为青少年提供咨询和指导。由于“网络中毒”现象在韩国也引起了社会和政府的高度重视，韩国资讯通讯部计划以汉城为中心，把网络咨询中心扩展到全国，预计到2006年在全国建立80个咨询中心。此外，教育部门也参与了这一计划，指导学校的老师们积极帮助有网瘾的学生。

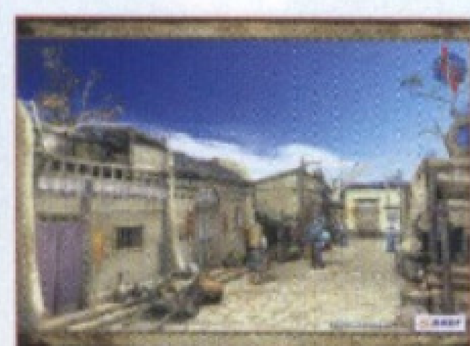
Konami发布首款网游《心跳回忆Online》

日本著名游戏厂商Konami近日公布了其第一款网络游戏——《心跳回忆Online》。这款游戏定义为网络社区模拟游戏，对应PC平台，发售日目前尚未决定。游戏以学校生活为主要内容，玩家在《心跳回忆Online》里要扮演男女高中生，与其他同学进行交友、恋爱等互动。此外，通过详尽的角色创造系统，每个玩家都可以创造出面貌和衣着完全不同的角色形象。



国内

《天骄II》公测人数破10万



目标软件自主运营的首款网络游戏《天骄II》自3月8日零点正式开启公测后，在线人数不断攀升，目标软件为公测准备的首批18组服务器瞬间爆满。经3次扩容，目前服务器总数已达43组，最高在线人数突破10万人。目标软件针对此次公测启动了“千万大奖狂欢月”活动，以线上线下多种形式放送笔记本、主板及数码产品等奖品，价值总额高达千万元。

《三国群英传Online》在中国台湾省开始公测

借《三国群英传V》发售的热潮，网络游戏《三国群英传Online》在中国台湾省结束了近两个月的封闭测试，并于3月22日开始公开测试。此次测试新推出了国战系统，并且举办聚集人气的军团活动。游戏新干线将为胜出的军团发放巨额奖金。



网游新动态

〇《剑侠情缘网络版》于3月14日开放桃花岛挖矿及使用白驹丸双份经验功能。

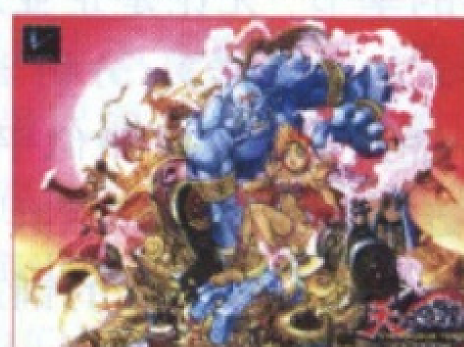
〇第九城市自主研发的横版卡通网络游戏《快乐西游》于3月14日进入第三次封闭测试，第二次封闭测试中的玩家数据将自动保留至本次测试。

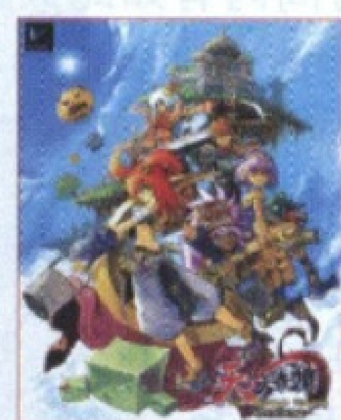


〇《奇迹》于3月15日开放全新游戏大区——血色城堡区，共分20组服务器，先期免费提供测试。

〇《侠义道》于3月15日开放华东五服和华东六服，配合游戏1.5版开展系列活动。

〇唯晶科技以《一千零一夜》故事为背景的网络游戏《天方夜谭Online》3月18日开始终极内测。





〇久游网的3D音乐网游《劲舞团》3月18日开放内测激活码申请，限量发放5000个。

〇《倚天II》于3月18日开放东北新服——天魁星，同时开展“天魁争首”大型活动，首先到达一定等级的新手玩家将得到倚天币奖励。

〇可视聊网游《魔界》定于3月28日开始首次技术性内测，内容为第一次小范围技术性Bug测试，发布内测号1000个。

〇网易官方宣布，Q版网游《梦幻西游》的最高同时在线人数已经超过53万，目前该游戏拥有注册用户数超过2500万，开设收费服务器达198组。



〇厦门御风行耗时一年开发的神幻网游《蜀山Online》已接近完成，将于近期与玩家见面。



中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年3月上旬

1	新绝代双骄Online——家族总动员
2	恋爱盒子Online——梦想工坊
3	网络创世纪——武士帝国
4	百变恰吉
5	新绝代双骄Online
6	天外Online——水浒争霸
7	幸福Online——阿努卡探险队
8	天翼之链3.09版
9	天堂——生与死
10	神之领域五部曲——爱妮丝之唯

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	热血江湖
2	英雄（Hero Online）
3	洛奇
4	魔兽世界
5	君主
6	天堂II
7	天堂
8	Free Style
9	仙境传说
10	龙魂（Last Chaos）

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年3月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂II）
3	盛大网络游戏卡
4	网星（魔力/轩辕剑）直充
5	金山一卡通（剑侠/封神）
6	搜狐游戏卡（刀剑）
7	仙境传说（RO）网络游戏卡
8	华义WGS游戏卡
9	破天一剑网络游戏卡
10	91充值卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

2005 网络游戏企业的青春期还是更年期?

■本刊记者 冰河


华义官方网站上的招聘启示还历历在目，这次招聘同时包括北京华义和四川华义

人的一生要经历很多阶段，青春期与更年期是其中影响最大的两个阶段。青春期是人的一生中身体急剧发育的时期，是人的身高与体重突增和生理发育成熟的过程；青春期也是人生的转折时期，是向成人过渡的阶段。更年期则是人的生理机能开始衰落，渐渐老去，走向死亡的阶段。这两个阶段的相似之处在于它们都是生命经历重大转变的时刻，具有非凡的意义；不同之处就在于一个是开始旺盛，一个是步入灭亡。当人经历这两个时期的时候，生理和心理上都会有非常剧烈的反应。如果处理不好，会对未来人生的走向产生重大的影响。

人的青春期和更年期可以根据年龄判断出来，但是对于一个新生事物，青春期还是更年期却实在难以判断。对于年仅6岁的中国网络游戏行业来说，在经历了一段火箭般的增长之后，却正在呈现出越来越多的异常现象。根据本刊制作的2004年中国游戏产业报告显示，盛大、网易两家公司年度总营收占全年网络游戏市场总额的43.4%，但每月在网络游戏消费上超过60元的用户比例，却从去年的16.08%下降到11.74%。网络游戏用户的总数虽然扩大了，但个人在网络游戏上的消费水平也随之降低。最终本刊认为，2005年MMORPG型网络游戏的消费能力将基本达到饱和，用户增长速度将放缓，休闲益智类网游将成为新的增长点。

可谁也不知道，衰落和增长，要从什么时候开始。

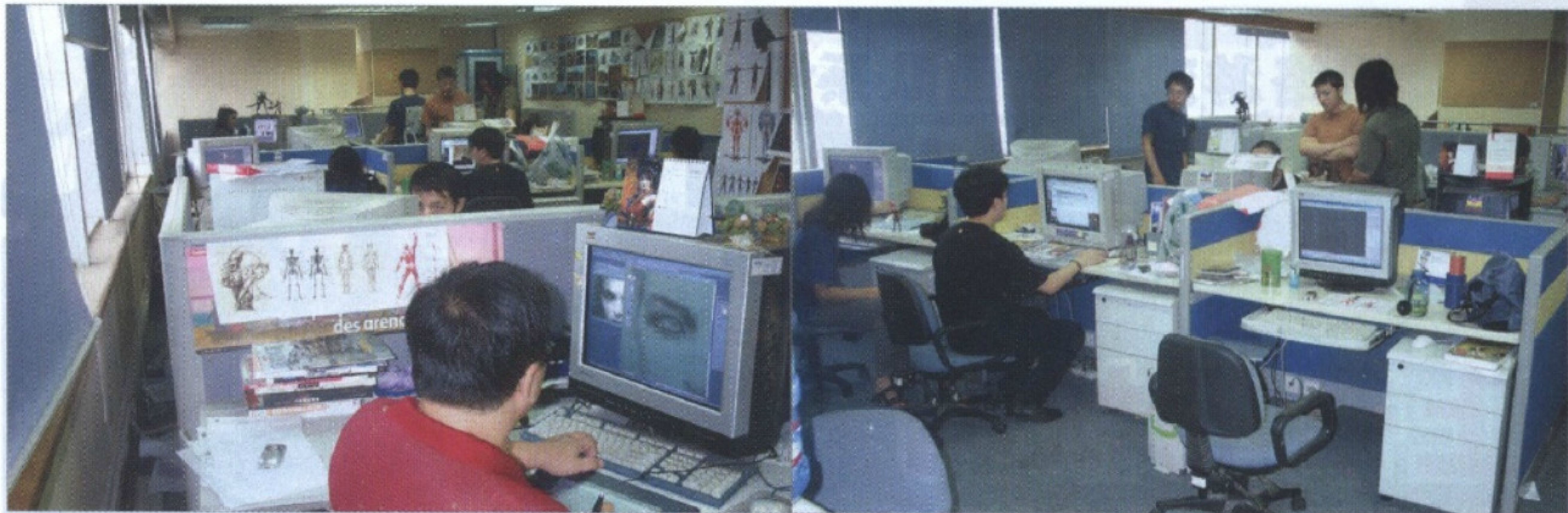
对于IT行业来说，春天是一个动荡的季节，无论是企业还是员工，往往都在此时重新进行选择。记得2004年，也是这个时节，记者曾经写过一篇《春天的大暴走》，分析当时网络游戏行业中出现的人事动荡。转眼又是一个春天，我们又看到了相似的情景，值得一提的是，连主角似乎都没有改变。

根据记者得到的资料，北京华义最近一段时间内先后共有十多名员工离职，上至台北来的总经理林永青，下至客户服务部门的普通大陆籍员工，一个个都卷起了自己的铺盖。而最近在网络游戏市场风头甚劲的游戏蜗牛也有部分员工以各种理由离开。员工的流动更替本来很正常，但短时间内有如此数量的员工离职，就有些异样。特别是华义和蜗牛这样一老一新两个中国网络游戏行业的中坚力量，均出现了类似的现象，着实有些耐人寻味了。到底人员离职的背后发生了什么，记者为此从各个渠道进行了一番了解。


原四川华义运营长马森

"这不过是正常的人员变动，没有什么特别的，希望媒体不要对此进行过度的炒作。"正式的询问都得到了这样的回答。这也在记者的意料之中，正常或不正常的变动，在企业的口中永远都是正常的。如果能够从官方得到事件的真实详细内幕，除非事情到了无可收拾的地步，否则才真的是不正常了。不过在私下的沟通中，在保证不透露真实身份的前提下，记者还是了解到了一些详细情况。

"华义这次人事的变动主要集中在运营和研发的部门，其中算是高层的主要是原总经理林永青、原运营长马森等人，此外就是部分技术研发和客服推广人员。"华义某在职员工这样告诉记者，"此次事件的起因是华义取消了在四川的休闲益智类型游戏的开发项目，相关的团队和外围人员也一并离职。如果算上决定取消项目之前已经萌生去意的一些人，事实上离职的人员要超过20人，不过因为当时还没有决定取消，因此走了一些人后又招聘来了一些新人，所以总体人数上看着没有那么多。例如马森最后就是作为四川研发团队的负责人



2004年夏天，北京华义《铁血三国志》的开发正在进行中，似乎一切迹象显示，它将很快进入测试期

之一离职的。而总经理林永青则是由于研发项目的进展不利，投入的研发成本无法收回使企业的业绩下滑，不得不离职。情况就是这样，应该没有什么异常，现在网游企业骤然消失的都不少，远一些有天人互动、近一段时间有金山华络，没有什么内幕可言。"

真的没有内幕么？天人互动、金山华络的消亡都是由于与国外企业的合作中出现了问题，使得游戏的品质受到了损害，最终导致企业分崩离析的。作为具备独立研发能力的企业，问题并不是那么简单。从部分离职员工的口中，记者得到了更多的内幕。

"华义四川的研发团队本来应该算是收购过来的，具体的产品研发计划并不是企业自身完全的原创。由于对研发项目的理解不充分，因此研发和运营过程中也出现了种种困难。比如华义自己研发的一款网络游戏《人间》，现在已经停止运营了。而此次停止休闲游戏开发项目，也是企业内部认为产品达不到要求，而项目的周期拖延得太久，不得不忍痛割舍。从这一角度看这也是企业的正常决策。"

正常决策，如果审视一下华义现有的网络游戏产品线，就会发现一些不正常的情况。截至目前为止，华义的产品线上共有《石器时代》(《疯狂原始人》也计算在内)、《人间》、《铁血三国志》、《天下无双》和直至取消也未披露的休闲游戏。其中2000年上市的《石器时代》至今仍旧是企业盈利的主要来源，《人间》已经停止运营，《铁血三国志》开发至今已经有一年有余，据了解进度缓慢，只有《天下无双》是新上市的产品，但目前运营情况并不算好。据离职人员透露，新产品开发的步履维艰，是高层人员离职的直接原因。对于研发为何如此艰难，一名离职的研发人员认为，除了网络游戏企业目前常有的急于求成心态之外，企业严重的内耗导致效率低下、成本高昂是最关键的原因。研发团队和运营部门的意见总是若即若离，导致最后的产品研发不能达到要求。"如果说企业大了有大企业病，那么企业的历史久了不变动也有老化的毛病，一切看上去都很正常，但是最后就萎靡不振，逐渐消亡，不敢说华义就有老化的毛病，不过类似的问题是一定有的。"

而记者从蜗牛的离职人员那里了解到，离职的原因和游戏蜗牛的作品《航海世纪》向国外进军的行为有关。"不能说进军国外的行为是错的，但他们采取的行为和时机，都有问题。"至于具体的问题是什么，被问起的人都显得讳莫如深。

早期介入网络游戏运营的企业中，目前只有盛大和网易依旧保持着当初的风光，其余企业如亚联已经没落、网星艾尼克斯刚刚"闹完离婚"、华义仍旧抱住"石器"不放、九城则将赌注压在了万众期待的《魔兽世界》上。即使是盛大和网易，一个将野心早已转向了传说中的新亮点IPTV（互动网络电视），一个则本来就未将网络游戏当成主要业务。而刚刚在纳斯达克上市的九城，甚至将资金投向了上帝都不抱指望的中国足球。说好听点是不满足于目前的竞争领域进行开拓，但说难听点谁知道他们是不是准备将业务重心进行转移呢？如果一个行业最具实力的领导企业都如此准备，那么这个行业的前途如何，就真的很难预料了。

青春期还是更年期，我们也许很快就能知道答案，也许要很久……



《航海世纪》已经尝试在德国、韩国等国家运营

大陆网络游戏开发团队系列之二十五

上帝的权利

访天晴数码娱乐有限公司

■本刊记者 司马平安（福建报道）

如果你正准备为自己的公司新建一个游戏研发的基地，你会选择中国的哪座城市？北京、上海？或者是成都、苏州？可你大概不会想到马尾之畔的福州。因为以上列出的城市要么是在单机游戏的时代里曾涌现出大量的游戏工作室，具有众多的游戏人才；要么是在网络游戏崛起之后游戏产业得到了当地政府的大力扶持，拥有良好的社会环境。

因此，从中国原创游戏的历史来看，福州不过是一个尚未开发的“南蛮之地”。那么究竟是什么力量促使1000多名国内顶尖的游戏人才从全国各地，特别是那些早已闻名的游戏都市中走出，不约而同地选择了福州，选择了刘德建与他的天晴数码呢？又是什么原因使得像Ubisoft这样的国际知名企业愿意放心地将《英雄无敌》这样一款完全是欧洲文化内涵，并曾在全世界取得过巨大成功的系列游戏网络版的研发交给天晴数码呢？



天晴数码的总裁刘德建对开发中的游戏信心十足

带着这些问题，记者踏入了这块未知的领域。

一、创意蓉城

福州被称为蓉城。其实，这是记者早就应该探索的一方沃土。但是由于有关游戏小组的系列报道多是针对那些正在成长期的工作室，而刘德建所创建的天晴数码早已超越了小作坊式的生产方式而形成了游戏研发的正规军团。因此，读者渴望了解这支神秘部队的急切心情持续到了今天。本刊记者此次蓉城之行虽然窥悉了天晴数码的全貌，但本篇报道将主要集中于《英雄无敌Online》的制作团队方面。

福州城区的面积不大，天晴数码整个团队人数却在不断地增多，原有的“杨振华851”大厦已容纳不下这热情洋溢的数千员工。而新坐落于湖东路的办公大楼周围原本是一片荒凉，自从天晴数码的员工入驻此地，这里就好像北京的后海、上海的新天地一样很快成为福州人夜生活的聚集地。是因为“山不在高，有仙则名”，抑或是那香浓的咖啡与清新的绿茶才是游戏创意的原动力，这些记者就不得而知了。



紧张的开发工作正在进行当中

现在，天晴数码的员工就分居于两栋大厦之中，而新的大厦与旧楼的改建正在动工。走进他们的办公场所，与其它游戏公司相似的是：错落有致的隔断、琳琅满目的游戏招贴画、挤在过道中的睡席与永远不拉开的窗帘。而不同的是，这里显得格外空旷，一间大型的办公室可以容纳数百名员工、数百台电脑。置身其中，好像走进了一家大型的网吧，又像是某个巨大的车间。室内的装饰也与其它公司有所不同。譬如前台，并没有突出网龙公司或天晴数码几个大字，而是随意地摆放着巨型鱼缸。在灯光的照射下，鱼儿在水里游得格外起劲儿。记者采访那天到得早，在前台稍等了一会，有鱼相陪，倒也不觉得乏味。

《英雄无敌》网络版是由天晴数码的总裁刘德建先生亲自领衔制作，因此记者等的人正是他。谈起这位《英雄无敌》的新任教父，记者不得不首先用重笔描述一下他的经历与他的游戏梦。

二、游戏教父

刘德建先生生于一个在国内外声名显赫的医学之家。他的母亲杨振华女士的名字，是记者早在学生年代便常常在电视中看到的。“杨振华851”同时也是国内最早的保健品之一。曾听闻，当年凡是卖过“101毛发再生精”与“杨振华851”的那批人都属于国内“先富起来的”一批人。后来，因为国内的保健品市场涌出了大量类似“脑白金”的品牌，铺天盖地的广告一


公司的另一款网游《幻灵游侠》的原画图

次又一次地向我们重复着"中国人什么元素都缺"的"真理"。有感于如此的市场环境，并伴随着长久以来抱有的攻克医学中未解之难题的决心，杨振华女士离开了中国的保健品市场，而在美国长期从事抗癌药物的研究。

受母亲的影响，刘德建刚刚从福州一中毕业，便远赴美国的堪萨斯大学学习生物化学，当时他唯一的理想便是能够象母亲一样，从事抗癌药物的研究。但是，和成长在那个年代的许多年轻人一样，刘德建很快便被电脑的魅力所深深吸引。他刚上大学就买了一台IBM的386电脑，1993年开始网络之旅，不久便在网络上销售软件，同弟弟一起一个月就赚了两三千美金。于是，1994年刘德建与弟弟便在美国创建了自己的第一个公司，那是一个互联网上的B2C公司，主要销售软件产品。就这样，他一边上学，一边帮助母亲研究抗癌药物，同时还要小心地经营着自己的网络公司。最终他肯定了自己最大的兴趣是在互联网，因而说服母亲要求回国，在祖国建立全新的网络公司。

1999年，他拿着70万元回到了福州，从此便有了网龙。当时国内的B2C还仅仅是沉浮在巨大网络泡沫中的一艘小船。因此刘德建在美国所取得的经验在国内并不适用，他根据国内网络的情况作了很多尝试，譬如在很长一段时间里网龙只是文学爱好者的一片园地。直到2000年，一个网龙公司的员工正在玩着《石器时代》，鲜活在屏幕上的网络游戏使刘德建眼前豁然一亮。从那一刻开始，刘德建便看准了网络游戏。于是，他去玩，去感受，并且购买了在当时名不见经传的17173.com，让这个网站在短时间内便成了国内最知名的网络游戏垂直门户网站之一。2003年11月底，当他将网龙下属的17173.com以2050万美元的价格出售给搜狐的时候，有不少人才忽然发现，搜狐、新浪等几大门户网站在新的网络契机中最薄弱的就是网络游戏这一版块。

对于刘德建究竟为什么会突然卖出17173.com，至今在行业内还是一个谜。当时他对外界的解释是："2004年公司需要大规模扩张，这至少需要上亿的资金，而我们必须有足够的现金储备。"但记者从内部渠道了解到，刘德建心中有一个空前的计划。虽然有人认为刘德建的这个计划并未成功，但记者看到的却是，网龙的下属公司天晴数码员工激增，同时自该公司的处女作《幻灵游侠》及此后的《信仰》成功上市之后，他们便以一个过千人的研发团队在同时开发着包括《机战》、《魔域》、《牧场》、《圣女之歌Online》、《英雄无敌Online》等在内的多款不同类型、不同风格的网络游戏。


《英雄无敌Online》的原画图

三、英雄无敌

记者走进刘德建先生办公室的那一刻正是盛大收购新浪一事被媒体炒得火热之时，因此记者首先询问了刘德建先生以业内人士的角度是如何看待此事件的。刘总对此事泰然处之，他表示："从市场来看，谁都会尽量把自己的优势表现出来。但是，在网络游戏领域，真正的竞争才刚刚开始。"

紧接着我们便谈到了《英雄无敌Online》。根据刘德建的介绍，Ubisoft是经过对研发、美术等多方面详细考察后才决心把开发权交给天晴数码的。初期的研发、运营由天晴数码独立展开，在正式运营之后，天晴数码与Ubisoft会根据协议分成。

本刊记者：《英雄无敌Online》的开发团队规模是怎样的?

刘德建：天晴数码实际上并不是由独立的团队去单独完成一款游戏。我们建立了多个平台，有程序、美术、策划以及后期的优化与服务多方面。当游戏制作到达一定阶段时，相对应的平台会根据实际情况投入运转。当然一款游戏也会有固定人员组成团队的核心。对于《英雄无敌Online》这款游戏来说，目前还在初期阶段，还在创意的部分。因此，至少有6名策划正在承担着初期的工作。

本刊记者：拿到这款游戏的授权已有一段时间，仍然是在创意的部分么？请您谈一下《英雄无敌Online》的总体工作已达到了何种完成度？

刘德建：目前，我们可以说已经完成了相当大的一部分，但也可以说正式研发还没有开始。因为从底层技术来看，我们已经做了很多工作，有大量已完成的底层程序，并积累了开发经验。在网游必备的各种辅助系统，如聊天系统、交互系统等方面开发也已相当成熟，可以达到拿来就用的程度，所以我说完成了一部分。但《英雄无敌Online》的特点在于，它曾是非常著名的单机版游戏，有着欧洲特有的文化，它需要建立一个极其庞大的世界，是一个与MMORPG截然不同的回合制游戏。玩家对它的期待度很高，既希望保留原有的种种优点、又要求在网络的平台上可以有大幅度的创新。因此，目前我们仍然反复对游戏的策划案进行推敲，所以也可以说还没有正式开始。


尽管动作捕捉设备极其昂贵，但在游戏开发中必不可少

本刊记者：对于这款游戏的理


刘德建和他的团队

解，您能否再谈得更为深入一些？

刘德建：我们在此之前的大量工作在于把原有的《英雄无敌》拆开，拿到它的源代码，拿出它的主程序、分支程序、数据库一点点分析，然后判断哪些是我们可以改变的，哪些是不能改变的。我们要让玩家在《英雄无敌Online》里有一种似曾相识的感觉。比如《英雄无敌》中有很多不同种类的怪物、宝物，这些元素很重要，但是杀怪并不是玩家最终的乐趣，玩家的乐趣在于它还有很强的养成性，譬如玩家要经营自己的城堡。另外，玩家还希望体会到强烈的策略性，包括地图的探索、英雄的选择等。这些根本的要素，是我们绝不能改变的。

本刊记者：对于一款回合制的游戏，您认为它可以被改编为符合网游互动性强这个特点的网络游戏么？

刘德建：这的确是策划中遇到的一个难点。目前我们的想法是为玩家提供一个完全开放、互动的大地图，在这个大的世界当中玩家可以享受到一切其他网游中的乐趣。而通过大地图玩家还可以选择进入小的领域，在那里他们可以单独进入，也可以组队进入，别的玩家也可以同时进入。保留探索和竞争的乐趣——这里我们采用了在欧洲比较流行的"复本地图"，就是为了让玩家仍然可以感受原有的类似《英雄无敌》的特点。

本刊记者：在中国的网络游戏中，强弱分明，玩家人数众多，抢怪的事情常常出现，而《英雄无敌Online》在节奏方面应该是相对较慢的。那么您是如何考虑保护新玩家，并且有效避免一些不良现象的发生呢？

刘德建：这也是《英雄无敌》与其它游戏的不同点。我们不可能让一个初进游戏的玩家刚拥有一个新城便被那些老玩家所攻占。所以初期的保护策略，如团队联盟及大地图的建立都是为了解决这些问题，而加强策略性是另一个方面。这些也与抢怪问题的解决有关。目前中国的网络游戏玩家或者追求等级，或者追求装备，而在《英雄无敌》中对于玩家可以拿什么装备也没有过多等级上的要求。譬如一级的英雄也可以手持"天使之剑"，而其中唯一需要等级的地方是进入英雄殿堂需要10级。因此我们考虑在《英雄无敌Online》中可以弱化一些等级的概念，增强装备的特点。通过这些来满足玩家的要求，同时也可以解决一些目前网络游戏中的通病。

本刊记者：《英雄无敌》是一款欧洲味很浓的游戏，您如何看待其网络版的市场？

刘德建：这款游戏在国内外都曾取得过巨大成功，拥有众多忠实的玩家。因此我相信它在国内外市场中都会有很好的前景。我们的定位也并不仅仅是中国的网络游戏公司，而是一家世界性的游戏公司。另外目前我们的海外市场拓展势头非常好，盈利预测有40%～60%是来自于海外的游戏运营。因此，我相信公司多年地在游戏开发方面的技术、经验积累，会在今年的众多产品中，包括《英雄无敌Online》在内，有一个爆发。

团队	天晴数码
产品	休闲游戏平台、《英雄无敌Online》等
产品技术优势（特色）	规模庞大的团队同时研发多个游戏，引人瞩目的《英雄无敌Online》
负责人	刘德建
官方网站	http://www.tqdigital.com

对刘德建先生的采访持续了长达三个小时。直到采访结束，记者才有一点时间观察一下刘先生的办公室。这是一间超大型的办公室，集办公室、会议厅、游戏房、陈列室乃至茶吧等多种功能于一体。在采访过程中，有员工会直接走进这里，打开冰箱取一听可乐。因此这里不仅仅是属于刘德建一个人的，而是属于网龙的全体员工。这让记者相信，这里是一个自由、团结的集体。

四、上帝之手

做游戏的人，天生是在没有束缚的空间中拼命，在看似懒散的氛围里进取。做游戏的人还有另一个特点，便是当他们在谈到自己的创作时，好像玩家在游戏的历险中一样沉迷。

刘德建先生是这样，我所采访到的天晴数码中每一个游戏的负责人都是这样。譬如《机战》的负责人张勇，当记者问到他《机战》这款游戏的特点时，他用命令式的口吻对记者说："我做的游戏就是好玩，你可以写也可以不写，我做的游戏绝对比现在所有的网络游戏在可玩性上都强。"这是记者采访多年来听到的最没有实际内容的回答。不过想想他在说这句话时那种自信，甚至是自傲的眼神，我还是把他的原话告诉大家吧。


开发部门如一个巨型网吧

很久前，看过一幅漫画。画的是一个人坐在电脑前手指着屏幕中一个与现实一样的画面，他说："我是你的上帝！"而此时在他的身后正有另一只手在指着他，说"我是你的上帝！"在那只手之后呢？仍然是同样的手，同样的话……刘德建先生以及天晴数码中的其他游戏人在向我介绍他们对于游戏的理解时，都曾举过类似的例子。他们说那也可以看作是一个游戏。所以，我说你们就是上帝。



国家的荣光 《万王之王2》国家系统浅析

■北京 知秋

■类型：在线角色扮演
■上市日期：未定
■推荐度：★★★★
■制作：雷爵资讯
■运营：北京亚洲互动

《万王之王》，一个留存于人们脑海中整整5年的名字。它是中国图形网络游戏的开山鼻祖，书写了中国国产网游的一段历史。在它的世界里，最为人记忆深刻的就是国家系统，在曾经的坦格拉美亚大陆上有过万国崛起、万王争战的宏大场面。5年后的今天，《万王之王2》(以下简称为KoK2)回来了，而坦格拉美亚大陆历经沧桑的史诗也将再次续写下去。本文将为大家剖析KoK2的国家系统。

国家的崛起

在KoK2中，玩家可以获得一块土地来建设国家，一个国家的创建、管理与发展、外交全部都由玩家自主决定。KoK2的国家建立时，需要玩家选择国家建立之处的地形，系统会根据玩家选择的地形给予不同的国家土地。建立在不同地形上的国家，会有建筑物数量和物产的不同，而这两个因素又在一定程度上影响到国家科技的发展。因此，如果玩家对国家有不同的发展需要，在创建之初就要具备前瞻性的眼光。在现实中，科技创新决定着一个国家的核心竞争力，而在KoK2中也同样真实地再现了这个硬道理。玩家想要国家富强，必须在国家的魔力炉科技、材料科技、商业科技、职业科技和生物科技这五大科技领域中规划好国家的发展方向。



测试中画面：巴布朗港

国与国、国与民的互动

游戏不只限于国家的建设，更主要的是赋予了国家无限的发展空间。国家在游戏中并不是一成不变的，而是象现实生活中一样，只要每个子民对国家有所贡献，国家就会受之影响而产生变化；反之，每个子民也能通过国家的发展得到更多的利益，因此国家与子民之间是完全互动的。



《万王之王2》繁体版登录界面

国家与子民的互动形式还表现在国王、大臣、子民3者之间。国王可以从子民中册封大臣，以使国家得到更好的管理，大臣对国王有监督权，对于不勤政爱民的国王，众臣可以发动政变弹劾国王；子民是维系国家基石的命脉，失去一定数量的子民后国家就会崩溃。国王和大臣为了更好地发展国家、帮助子民，可以用手中特殊的力量来给子民“加持”，经过国王和大臣加持过的子民会在一段时间内获得经验、金钱、掉宝率的额外加成。

国与国的互动也是一个重要的国家主题。每个国家可以视情况与其他国进行结盟、交涉、协约、宣战等多种形式的外交互动。两个有同盟关系的国家，可以在其中之一受到攻击时派兵救援，也可以在对方国家进入管制期时，自由进入，甚至两个国家之间的国民在进入对方的国家时，可以享有对方国家的税率，并且使用对方国家的魔力炉。

战争行为

国家的利益是至高无上的，国与国之间的战争通常只是手段，绝非目的。但尽管如此，战火仍在KoK2中燃起。一个国家发动战争，必定要有强大的经济基础为后盾，因此，对于战争可能带来的后果，玩家们必须考虑清楚。一个宣战国首先需向系统交纳被宣战国等级×10万的战争保证金，这笔钱自宣战起至战争结束被系统冻结，无法使用。一旦宣战国战败，就要面临高额的战败赔偿。反之，被宣战国在接到宣战协议后有权选择开战时间。战争期间，参战国国民将自动取得参战资格，除了参战国及其同盟国的援兵，其他所有人员都不可进入战争中的两个国家。胶着状态的战争由系统通过计分统计确定胜负，而如果某一方的市政中心被摧毁，则战争直接结束，不再做分数计算。

KoK2从游戏内容上仍旧非常强调国家的概念，在这个希望与野心交织的世界，未来的王者将用冰冷的剑刃揭开一段非凡旅途的面纱。而我们所能做的，只有一起期待这个崭新世界的大门开启，来续写这段全新的战国史诗。



真武侠无双
《侠义道》1.5版前瞻

■成都 快乐江湖

《侠义道》是一款风格独特的武侠网络游戏。它融合了武侠文化与民族历史，以其独到的传统中医经脉系统、极具武侠特色的武功心法体系、源远流长的宗教门派等吸引着众多玩家。经过公测之后，梦工厂在4月推出了《侠义道》1.5版——《真武侠无双》。相比4测等早期的测试版本，《侠义道》1.5版内容更加丰富翔实，其中增加7个新功能，包括全新的70个江湖奇遇任务，更加充满趣味性的任务体系，以及以武侠小说为背景设计的帮战专用地图，并开放100余个专用于接受玩家挑战的高级江湖NPC，让玩家感受无道胜有道的武侠境界。


在前辈们跟前听琴收获颇多

源自真实的游戏场景

《侠义道》采用了单机版游戏较为常见的模式，45度角俯视，画面清晰流畅，人物造型饱满而有层次。游戏地图根据中国武侠世界的传统格局分布，地图不但大得惊人，而且体现出细致的工笔水墨画底韵。峨眉派风景宜人，湖水澄清；武当铁掌峰常年仙雾缭绕，白雪皑皑；少林木人巷宏伟瑰丽的壁画，生动鲜活的机器木人。还有迤俪奇秀的沙漠，荷叶开路才能够到达的参合庄，绿竹叠嶂的蜀南竹海……这全部来源于名山大川的真实设定，让玩家很快就可以睹物生情。


获得隐藏能力，可以在水下生存

公平均衡的人物设定

游戏中的人物设计为4男4女共8种，分属少林、武当、峨眉、唐门和魔教五大门派，其中少林只有男僧，峨眉也只招收女弟子。人物造型和所属门派的本色相符，峨眉女子的轻灵，少林和尚的威武，唐门的乖戾，魔教的邪气和武当的正气都得到个性鲜明的体现。


残破的屋檐下是不是隐藏着什么？

拍案叫绝的江湖奇遇

1.5版的"真江湖奇遇"系统可谓游戏中最婉约的武侠元素。很多武侠小说都神乎其神地描绘过江湖奇遇，通过各种近似于神话的桥段将一个江湖小虾米包装成传奇人物。其实奇遇哪有那么玄乎，特别是在《侠义道》里，只要玩家通过特殊任务获取触发奇遇的专用道具——如意，就有机会遇到各种意想不到的事件。


撞到鬼了，这样的奇遇没有也好

在奇遇中，作为玩家的你就是故事的主人翁，就是江湖的宠儿。你可以获得前辈高人留下的秘笈，从而武功大进；你可以遇到神秘商人，他的货物只向你一人出售；你可以解救门派危机，师父会因此奖励你3级以上的红黑玉；你可以在千军万马中斩杀倭首，获得朝廷的一级赏赐；你还可以探索世间的奥妙，从珍禽异兽身上获得永久提高生命上限的灵药。

值得期待的是，新版游戏中增加的70余个奇遇任务还包含有分支路线。奇遇的发展可以由玩家自己来把握，由于玩家选择的不同可能导致几种不同的结果。你可以解救落难的前辈高人，也可以趁机落井下石；你可以帮助过往的镖队，也可以将其打劫；你可以接受江湖人士的挑战，也可以花言巧语将其骗走；你遇到帮派间的火并，可以选择帮助一方，也可以全部屠尽。所有的一切，皆出于你的喜恶。如此自由的奇遇任务，你是否也心动了呢？

此外，音乐也是这款游戏的一大亮点。在游戏中，玩家可以听到唢呐、洞箫、古筝、竹笛等众多古典乐器奏出的优美旋律，充分享受古典民乐的柔美，而且不同的游戏场景与相应的背景音乐配合得天衣无缝。在曼妙的丝竹声中展开精彩的江湖旅行，岂不快哉！



问鼎天下 《战国英雄》国战系统介绍

■北京 醉梦刀

假如让我们回忆《英雄》中最经典的片段，也许那场气势磅礴的攻城战可以算作其中之一。是的，恢宏的气势让我们感到震撼，谁不想成为那场攻城战中骁勇善战的一员呢。《战国英雄》的最新版本《东海传说》就为我们提供了这样一个机会。《战国英雄》的开发小组参考了其他网游中的国战系统，并从许多单机游戏的大规模作战模式中获得灵感，开发出了新的国战系统——问鼎天下。

“问鼎天下”的背景

“鼎”在古代就是国家象征。在《战国英雄》中，七国与周王朝在各自控制的土地上都有一个藏匿着九鼎的神秘地点，各国的国王都精选武将护卫着它们。因为有一个可怕的传说一直笼罩在每个国家统治者的心里：如果哪个国家的九鼎被其他国家的英雄们砸碎，那这个国家就面临着灭亡的危险。而反过来，各个国家野心勃勃的统治者们又都惦记着将其他国家的鼎毁坏殆尽，吞并这个国家。


安放在楚国大殿的宝鼎


洛邑的皇宫里杀机四伏，这里也隐藏着国之重器吗？


秦王和他的将士们

“问鼎天下”之守鼎

每个国家的鼎都分为白鼎、蓝鼎和金鼎三个等级，不同的鼎打造的方法不同，耐久度也各有差异。金鼎最为坚固，蓝鼎其次，白鼎最末。但每国国王派出的护鼎守卫不仅武功高强，所占据的地理位置也非常独特，有一夫当关、万夫莫开之势。守卫防御所用的机械性武器攻击力更是惊人，要想真正地将鼎夺走砸碎，第一关必须将守卫消灭。

“问鼎天下”之夺鼎

要夺取其他国家鼎有两种方法。其一是偷袭，将英勇善战的英雄组成若干队伍，悄悄地混进其他国家的城池内，寻找九个鼎各自的位置然后将其守卫杀害，将鼎砸碎，在敌国鼎被砸碎的同时，己国的城池内将获得一个鼎。其二就是以大规模的战役分出胜负，国王可以向他国提出挑战，获胜的一方将获得失败方国家的一个鼎。

“问鼎天下”之赎鼎

在屈辱地被掠走己国的鼎之后，各国国王除了组织国民夺回失落的鼎，还能采取许多迂回战术达到目的。如果国王腰缠万贯、视金钱为粪土，同时“外交工作”做得相当出色，那么经过其他国家国王的同意，可以将其失去的鼎赎回。

“问鼎天下”之一统天下

要一统天下，必须将所有的鼎收集完全，这就是取名“问鼎天下”的原因。游戏每个服务器都有九九八十一个鼎。鼎在初期分布为七国各有九鼎，在周王朝的势力范围内也藏有九鼎，其中白鼎、蓝鼎、金鼎各三个。同时，在每个服务器都有一个神秘区域藏着最后九鼎。这最后的九鼎将增加一统天下的难度和变数。看来要享受君临天下的霸气，不仅仅需要实力，还着实要有几分运气呢。

《战国英雄》不是一个单靠实力就能统一天下的世界。从表面上来看，“问鼎天下”的国战系统与其他同类的网游并无不同，但这是一场智慧、勇气、外交、实力和耐力的较量。每个职业、每个等级都会有其在国战中的位置。只要玩家愿意，在出生的那一刻起就可成为国战中的一员；无论玩家何时上线，只要实力强，都可以去他国“偷”上一两个鼎来左右整个服务器的局势；无论国家的实力如何，只要玩家足够富，就可以为国家一掷千金赎回宝鼎。《战国英雄》中国战的定义在“问鼎天下”系统下已经被无限制地延伸，成为一个你中有我、我中有你的局面。让我们一起来感受“问鼎天下”的精彩！



《倚天II》新增系统漫谈

■北京 小虎

自从2004年8月《倚天II》开始内测以来，陆续开放了许多新的功能和系统。比如，内测期间开放了个人商店系统、钓鱼系统和陨石系统；公测期间又开放了自由PK系统和璀璨装备系统。这些系统的开放给玩家增加了游戏的乐趣，也提供了在游戏中另类生存的可能性。《倚天II》进入商业化运营后，又于最近推出了全新的骑乘系统和宝石镶嵌系统。想想看，在3D世界里骑马打仗是不是很威风呢？

马上对战，一骑当千


有了我的爱驹，闯天涯的日子将不再孤单

《倚天II》的骑乘系统并非一般的马战。游戏中，玩家在野外打猎练级时不但能获得装备，还有可能获得马匹，进而可以修炼骑马技能，在战斗时压倒敌方。马匹是通过完成猕猴地牢任务而获取的。首先找首城中的骑乘NPC——伯乐交谈，获得关于骑乘的信息，这时选择"想骑马"一项，可从伯乐处得到下仙洞获取"神骏魂"的任务。根据提示，去县城找任务NPC——地牢守卫交谈，得知任务的规则后，即可被传送到猕猴地牢。接下来流程有点曲折，杀死下仙洞中的猕猴，获得任务道具"神骏魂"，回去交给伯乐。伯乐会再次交付一个"铲除五狼射手"的任务——在30分钟内消灭50只五狼射手。回去复命后获得召唤马匹的道具——马牌。在伯乐处为量身定做马牌需要花费10万金币，耗时1天。最后用鼠标右键点击马牌，即可召唤出马。


马儿和我一起杀敌

游戏中的马分为幼马、成年马和良驹3个阶段，25级以上的玩家有资格获得最基本的幼马。骑乘系统融入了宠物养成的设定，战马在后期可以通过细心而有趣的培养过程，逐步成长为一代名驹。随着战马的等级提高，不同职业、不同等级的玩家角色在骑宠时还会获得不同的额外属性值与独特的职业技能。


如何镶嵌宝石才能适合自己的角色？

宝石镶嵌，璀璨夺目

宝石镶嵌系统可以说是为玩家开放了个性装备的DIY系统。有了各种改造宝物，+5、+6也不再是梦想。为装备镶嵌宝石只能是在武器和盔甲上。目前共有28种宝石，每种分别有不同的形态、颜色及作用。随着宝石级别的增长，功能也趋近于完美。与此同时，4种职业只能和各自相对应的宝石配合，才能发挥最大的功效。如果属性镶嵌得不适合，等于白白浪费了一颗宝石。一般来说盔甲相对应的宝石有：鹿影石、帝王石、羚角石、精石、青胆石、虹河石、鹰翼石、木鱼石、彩芒石等，而武器相对应的宝石包括：龙骨石、东海石、羊玉脂、鸡血石、精石、青胆石、虹河石、鹰翼石、木鱼石等。其中东海石以及羊玉脂的属性最深受广大玩家的厚爱，对武器增加防御和破坏力十分有用，可将不起眼的武器改造成绝世利器。而修罗和神女选择彩芒石最佳，彩芒石+4发挥了其最大精力值，拥有最大生命值的鹿影石也是4种职业镶嵌盔甲的首选宝石之一。同时，系统也为4种职业分别设计了其攻击宝石，神女有鹰翼石、刺客有青胆石、修罗有精石、猛将有虹河石，还有对怪物发出伤害的木鱼石。

当各位玩家拥有一身极品、闪亮发光时，请不要忘记给自己的武器和装备锦上添花。拿出珍藏已久的耀眼宝石，根据自己的职业、属性需要，进一步改造武器和装备。拥有让人羡慕的极品，成为引领时尚的风云人物。



《新绝代双骄Online》内测第一印象

■广东 benbenji

以古龙小说为背景的网络游戏《新绝代双骄Online》于3月11日开始了内部测试，这款让《新绝代双骄》系列单机游戏的玩家十分期待的作品到底是个什么模样呢？笔者在此次内测中体验了一段时间的游戏，下面说说总体的印象。

画面效果

这款游戏采用了传统的2D画面来表现卡通风格的人物和场景，笔者进入游戏的第一印象是，2D引擎对于卡通人物和场景的表现还是十分合适的。无论人物、宠物，还是各种物品道具都作了很别致的卡通描绘设计。大到新手村硕大的鸟形人雕像，小到掠过屏幕的紫色蝴蝶、慢吞吞移动的小怪和宠物都显得十分可爱。游戏画面用色鲜亮，加上内测开始后服务器里人满为患，整个环境给人生机勃勃的感觉。当然从画风来看，游戏和《仙境传说》等类似Q版游戏有些相似，这样做也许是开发者希望更贴近喜欢Q版游戏的玩家。不过有个小小的遗憾是，内测版本里似乎没有天气和昼夜的变化，这一点可能会在今后的升级中得到改善。

游戏界面

游戏的界面和初始设计与一般网络游戏大同小异。主界面是HP、MP等状态数值显示，以及使用物品的快捷栏。游戏采用全鼠标操作、即时战斗的模式，通过打坐可以在一定时间内恢复状态数值，甚至坐下的快捷键Insert也和《仙境传说》相同。总的来说，玩过类似风格游戏的玩家很容易上手。当然，有些设定也显示游戏比较细腻的地方。比如Alt键的组合和其他游戏不同，用“左Alt键+字母键”的组合可以呼出游戏菜单，而按下右Alt键的话则会显示所有玩家以及物品的名字。

新手之路

笔者耐着性子一个一个地完成了新手测试，拿到了奖品——几十个初心丸，之后便传送到了流星雷岛。游戏开始的修炼应该说比较简单。刚开始先去找长老说说话，会获得一些新手讯息。并且推荐了一个新手任务。这时去找武术老师交谈，会得到一些操作的提示，接下来可以去见武术执教，按照他的指点去流星海岸打海马，可以拿到水滴，收集5个水滴回去完成任务。主要是了解新手的基本常识。

等级和技能提升后就面临发展方向的选择，《新绝代双骄Online》中没有明确的职业之分，每个人物的不同之处在于加点方向以及技能、武器选择的不同。而游戏的技能系统有点复杂，它不是一般游戏中用升级时获得的技能点来增强技能，而是要同时兼顾技能和等级两方面，经验可以加技能也可以加等级，这样玩家要升级还是升技能就要考虑清楚了。不过系统还是很体贴的，每次升级后系统会赠送玩家一部分经验，赠送的量随着等级的提高而提高。另外，游戏中有一点和《魔力宝贝》类似，就是所谓的“点数限制”，一项属性的点数不能超过其他两项的总和，所以如何加点还是有很大学问的。

总体来说，《新绝代双骄Online》像是吸收了许多Q版游戏精华的集合体。比如说，宠物系统似乎是任何Q版游戏也不会缺少的部分，《新绝代双骄Online》亦然；游戏中的PK要进入如竞技场一样的区域才能进行，这一点和《仙境传说》比较相象。在武侠游戏的外表下，《新绝代双骄Online》其实更容易吸引《石器时代》、《魔力宝贝》等游戏的老玩家。如果游戏在以后的测试中继续改进，相信会是近期一款值得关注的卡通风格网络游戏。


拿着初心丸到新手村，原来这里早已人满为患


这里是流星村冰岛。你看，有流星……


美丽的南月岸



《梦幻西游》新春资料片
官职成长系统任务详解

■北京 SBT


大将军开始招募贤才了!

故事背景

大唐开国初期，面临着各种内忧外患。国内百废待兴，需要稳固政权、安抚民心；域外则须提防吐蕃、突厥等蛮夷的狼子野心。于是，唐太宗李世民下旨广纳贤才，并指派各种任务让他们协助朝廷排忧解患，最后根据他们的表现赐予不同官职，以示嘉奖。想要吃皇粮当然不是那么轻松的，虽不用十年寒窗、科考提名，但是各种刺激而有难度的任务考核绝少不了。朝廷会派专门的大将军在皇城长安接受玩家的考核请求，并发放单人和组队两种模式的考核任务，玩家可凭所练角色的情况和自身喜好来选择。

单人任务

巡城民兵：加强治安是大唐安民的必要举措，但是由于守城士卒人手不够，于是大将军请求玩家协助巡逻，算是充当民兵吧。此任务相对简单，玩家只需要将巡视中遭遇的飞贼之流消灭干净，就可向大将军领赏了。

收集建材：朝廷大兴土木，却稀缺某些建材，于是大将军只好再麻烦玩家帮忙搜寻，众人拾材火焰高嘛。这是一个收集类的任务，只要玩家耐心加细心即可。

刺探军情：知己知彼，百战不殆。这次玩家则摇身一变，客串一把朝廷的细作，到指定的地区刺探敌情。当然，情报不会乖乖地放在地上让人去拣，玩家需要消灭遭遇的敌人获得有价值的信息，回来呈报给大将军就可以领赏。

迷惑奸细：随着战事的吃紧，敌我双方频繁展开谍报战，大将军会根据战况告诉玩家有哪些奸细潜伏在大唐。玩家接到指令后，需要找到奸细，并故意将错误的消息透露给他。回到大将军处复命，领取奖励偷着乐吧。

游说敌将：策反类的任务通俗点说就是"挖墙脚"，玩家用三寸不烂之舌把敌方将领侃晕，使其投归大唐旗下则任务完成。大将军指派任务时会指定敌方将领，同时说明其相关情况，玩家到时根据提示进行游说活动，成功的可能性极高。

押运粮草：兵马未动，粮草先行。在此任务中，玩家要扮演高度戒备的押粮小卒。先到指定的地方接收粮草，然后一路步行押运回来，途中不能用导标旗、回门派术和飞行神符。还要将途中的剪径毛贼一一消灭。

寻觅阵法：在此任务中，大将军会让玩家帮忙寻找某本阵法书，用于朝廷训练士兵。只要玩家按照提示完成任务，将指定阵法书交给大将军即可。

组队任务

斩妖除魔：西游世界里少不了想得道成仙的妖魔鬼怪，它们专找人脉旺盛的地方修炼，却影响了天时，给周边的农家造成旱涝灾害。为民除害，义不容辞，应大将军的除妖请求，组队玩家需到指定地点将祸害百姓的妖怪打跑。

追凶归案：此任务与除妖类似，也是根据大将军的任务提示，前往指定场景缉捕朝廷重犯归案。将他们一网打尽，可以体验到御赐神捕的快感哦。

度化冤魂：一将功成万骨枯。大唐子民享受太平盛世时，在唐朝建国初期死去的反王们却冤魂不散，只有将这些亡灵超度才得还人间一个清净。根据大将军指示，玩家必须找到袁天罡请教亡灵超度法，度化反王的亡魂。

远征伐虏：有敢犯强汉者，虽远必诛。西方边境上的蛮夷小国胆敢滋扰生事，实不可忍！接到大将军伐虏指令后，组队玩家需赶往受番邦骚扰的边境地区，痛击敌人，保卫大唐边疆。

边疆预警：边疆稳定，国内子民方可安心从事生产发展。为保边境安定，提高对敌戒备，组队玩家受大将军之命往指定边区巡逻，当发现敌情时立刻通知烽火台守卫点燃烽火，给驻扎在附近的大唐军队预警。


点火报警，有敌人来啦

网游背后的故事·虚拟富豪

《封神榜》"风族"负责人赵霁

姓名：赵霁　网名：jerry
年龄：23　籍贯：四川成都
大学专业为美术设计，毕业后从事平面设计工作。虚拟财富约为8000万封神币，折合人民币约2000元。

■本刊记者 小虾



认识jerry之前总是听别人这样介绍："她是一个很大帮派的负责人，很厉害的。"或者："她是《封神榜》的老玩家了，一定有不少故事的。"可是记者没有想到，和jerry聊起来话题是从她的专业开始的。jerry说，她大学毕业后一直从事平面设计工作，但最近一段时间却赋闲在家，因为她觉得工作和理想还是有些距离。"主要是因为很多设计作品都是自己的心血，有时候被客户改得面目全非，就觉得好没意思啊。"jerry不想说自己有个性，而是用"比较怪"来形容自己。"比如读大学的时候，上浮雕课，同学全都做老师喜欢的那种写实风格，我偏弄了个很粗犷的那种，结果我们老师是个小女生，不喜欢，只给了60分，我郁闷。"不开心的工作大不了不做。于是jerry决定辞职休息一段时间。

现在jerry除了每天去朋友的公司帮忙，倒是有不少空闲，网络游戏理所当然成了她业余时间的主要娱乐项目。"其实我接触游戏很早了，以前都玩联众，后来认识男朋友了，他教我玩大型游戏，第一个游戏是'仙剑'。"jerry说，"我是去年7月开始玩网游的，体验过几个游戏，后来由于我男朋友的关系，因为当时风族是17173第一家族，他加了家族，然后帮我也加了，于是我们一起等'封神'。"

现在作为风族的主要负责人之一，jerry带领家族成员建立了"封神"里的两个国家——风缘城和风缘阁。这两个1-1里由500人左右组成的国家自然不可能总是太平的。公测前，家族成员主要在QQ群中交流，7个家族群中人员比较复杂。"有专门来捣乱的，或者说是冲着要号来的，没号就骂；也有爱说脏话，动不动就不顾朋友情面骂人的。"jerry苦笑着说。不过jerry觉得女孩子的耐心有助于这些问题的协调解决，而且长久地处理"国家事务"也让她练就了不少"手腕"。"我一般都是看谁先骂人，然后让先骂人的那一方道歉。如果道歉了，我就问被骂的那一方接受不，不接受就叫他说他的处理意见，一般没什么大问题的话这样就化解了。但有时双方都在气头上，即使大家是很好的朋友，在家族已经很长时间，或者算元老功臣了，我也是先踢出去，然后等他们气消了再调解。"



2004年9月10日，二测开始的当晚，很多人刚10级，就迫不及待地弄了家族合影，因为家族二测号不多，所以只进来相当少一部分的家族成员

虽然偶尔有烦心事儿，但jerry觉得虚拟世界里还是有很多值得留恋的东西。"印象比较深的就是在内测即将结束，马上进入终极内测的时候，有人在论坛上说，能不能把帐号公布出来，让没玩过的人也能进去看看，当时就有一个叫浅云的成员把他的号公布了出来。然后不知是谁上了，拿他的号到处去PK人。那都是晚上2点左右的事情了，当时我们很惊讶，浅云怎么会杀自己人？后来才知道他那时根本没上线。后来就有人在公聊里面大骂浅云垃圾，我们跟那个人解释，还说要给他赔偿，但是那个人不理，偶尔搭一句话就没声音了，转过去又在公聊骂。浅云看闹成这样，为了不影响家族名誉，决定删号。我们都不答应，说为那种人删号不值得，但是浅云还是决定了。虽然他可以拿其他的号再来游戏，但是看到一个曾经熟悉无比的ID就这样消失了，大家还是觉得心里酸酸的。他删号的时候，天已经快亮了，他在公聊用浅云这个ID说了最后一句话'朋友，早安'。那时候，我保证在场的很多家族人都哭了。"



绝龙岭群P。这是公测收费后的一次大群P，当时连自己在哪儿都找不到了

如果说有什么可以让jerry继续留在网络游戏里，这份不易得到的感动也许就是最好的理由。

TFT1.18 暗夜精灵 乱矿流战术详解

■北京 神速蜗牛



如果你在近期浏览各大魔兽论坛，会发现玩家们总在讨论一个ID：Spirit_MOON。伴随这个名字，有一种恐怖的战术诞生了——暗夜精灵乱矿流。在今年的WEG大赛上，MOON凭借着良好的意识和精准的操作为大家展示了一个完全不一样的暗夜精灵。你能想象如果没有单兵营爬科技，没有高攻高防的恶魔猎手的支持，甚至在连号称"暗夜精灵万金油组合"的熊鹿战术都很少出现的情况下，暗夜还能怎么打吗？MOON通过他在WEG2005上全胜杀入总决赛的表现，带给了我们一个无懈可击的答案。

然而，随着TFT升入v1.18，很多人便开始庆幸起来了。因为在1.18中，火焰领主被削弱了，兽王被削弱了，而MOON乱矿流的基础就是火焰领主和兽王在众多召唤生物支持下的快速MF，没有了这些英雄提供的MF效率，还怎么早期开矿？不开矿，乱矿流就没有任何意义，于是有人认为，v1.18的到来标志着MOON的乱矿流将如同雨后的彩虹，仅仅是瞬间的美丽。事实上，他们错了。

什么是乱矿流

首先，让我们来介绍一下MOON的这个招牌战术吧。所谓乱矿流，就是暗夜精灵在游戏初期即迅速开矿，而且一下子开很多矿，用钱把对方砸死的战术。第一英雄出现后马上直奔分矿清理怪物（以下简称MF），清理好怪物后马上种下生命古树开矿，然后再MF，再开矿，直到地图上所有的矿区都被瓜分干净为止。

同时，在开矿时，伴随着多棵战争古树爆女猎手和弓箭手的强大兵力，进行初期的压制或者骚扰，让对方的精力全部集中在防御上，使其无暇顾及暗夜精灵新开的矿区。

乱矿流的精髓总结起来就是以下几点：1.早期开矿；2.不停地开矿；3.不停地骚扰对方，如果对方来进攻你，就和他对拆基地，甚至逼迫对方和自己交换回城卷轴；4.骚扰时保存有生力量，没有必胜的把握不要和敌人进行任何大规模接触。

如果你还不明白，可以访问http://games.sina.com.cn/gamenews/dzjj/zg/jcsp/，这里保存着所有MOON在WEG上的比赛视频。

TR上的乱矿流开矿方法



图1：当有4个农民采及木材的时候，在TR分矿处种下战争古树，注意战争古树的位置，太靠近会被怪物发现，种树不成还赔了钱

图2：黑暗游侠出现后马上MF小海龟

图3：战争古树种好后开始向分矿处移动，同时黑暗游侠MF分矿处的小海龟

图4：配合战争古树MF分矿处的怪物。注意对战争古树的保护

v1.18的乱矿流

——少几分霸道，多几分稳重

虽然v1.18大大削弱了召唤型中立英雄，但是依然有一个英雄不应该被遗忘，他就是——黑暗游侠。黑暗游侠的黑暗之箭虽然不像火焰领主和兽王的召唤生物那样效果明显，但是在作战中依然不容小觑。因为每个被黑暗游侠杀死的单位都会变成一个黑暗之奴，在弓箭手的配合下，黑暗游侠的MF速度并不输给火焰领主和兽王。只是黑暗游侠首发有一个致命的弱点不得不使得我们修改一下MOON的乱矿流，让其少几分霸道，多几分稳重。

不知道各位魔兽玩家是否记得MOON和SKY在WEG八强赛第一轮比赛中的交火，当时MOON招募火焰领主后马上MF分矿准备开矿，SKY的人类发现这个意图后拉着农民对MOON进行建塔Rush。当时现场所有人都以为MOON会遇到麻烦了，可是事实却出乎我们意料。MOON并没有在SKY冲到家里开始造塔后马上回城，而是等待分矿的怪物被MF完，1级岩浆兽分裂成6个后才回城。6个岩浆兽的威力是很可怕的，SKY的防御瞬间便分崩离析，SKY见势不好只好放弃TR。在这里我们注意到，MOON在1.

TM上的正统乱矿流开局顺序

17中乱矿不怕TR，不怕Rush，因为火焰领主的岩浆兽分裂起来实在太可怕了。然而在1.18中，岩浆兽分裂被削弱了，第三技能焚烧又变成了需要消耗魔法才能释放的技能，因此可以说火焰领主在1.18中已经风光不再。而黑暗游侠明显没有能力提供庞大的防御支援来对抗对方的TR。因此在1.18版本中，我们需要放慢乱矿的节奏，至少要等到你拥有3个以上的弓箭手（以下简称AC）的时候，我们才可以放心地去乱矿。

v1.18乱矿流的适用地图

乱矿流的适宜地图非常广泛，然而在国内比较流行的地图中，TurtleRock的乱矿流最为特殊。因为TR这张地图上的分矿怪物都非常强大，因此早期开矿一定要借助战争古树的帮助才能顺利进行，且风险也比较高，对选手本身的技巧难度要求很大。因此不推荐在TurtleRock上使用乱矿流战术，除非你对自己的实力有充分信心。

V1.18乱矿流的开局

——反骚扰、MF、第一个分矿、爆兵

既然我们决定用黑暗游侠取代火焰领主，自然是标准的中立英雄开局。初始的5个农民4个采集金矿，1个种下战争古树，制造出的第一个农民种下月亮井，同时预订这个建造月亮井的农民在月井造好后自动种下英雄祭坛。建造出来的第二个农民侦察，第三个以后的农民采集木材。然后先后种下第二口月井和第二棵战争古树以及猎手大厅。是的，双战争古树开局，这样可以让你在初期获得兵力优势方便对对手的骚扰和压制，来缓解己方因为初期开矿而造成的科技落后。第一棵战争古树造好后，预定AC，AC出生后马上奔向酒馆，刚跑到酒馆的时候恰好可以招募黑暗游侠。

当黑暗游侠回到基地的时候，基地内应该是第二月井制造完成，第二战争古树刚建造1/4左右，而这时，第一个分支点到来，因为这个时候，敌人应该也发现你了。那么对方一般会有如下几种情况：1.对方可能会自顾自MF；2.英雄前来“三陪”你练级；3.对方可能会挥兵前来Rush你；4.对方可能会先用英雄“三陪”，后回家带兵前来Rush；5.对方可能会对你进行TR；6.对方可能会捉到你MF分矿的怪物。下面就让我们来分别讨论各种可能出现的情况。

1.对方自顾自MF

这是最理想的状态。如果对方不来骚扰你，那么黑暗游侠回到基地和AC会合直奔分矿MF。路上先清理掉绿色小怪，可以用小怪的尸体换成





图5：注意建筑物的布局，这样的布局可以卡住对方英雄，这样就算对方来骚扰也无法攻击到自己的小精灵，只能拆除建筑来解气

图6：黑暗游侠出生后开始MF绿色小怪物，换取骷髅支援

图7：如果对方没有骚扰你，那么你可以MF到分矿附近的绿色怪物，这样骷髅可以多一些

图8：配合大量骷髅可以非常容易地MF掉分矿

骷髅，到达分矿的时候，AC的数量应该在3个以上，开始MF吧。首先瞄准两个HP最少的双头食人魔，这两个家伙很好搞定，先把它们变成骷髅助战。在战斗中由于你兵力相对较少，因此大部分部队都会受伤，操作它们尽量保持黑暗游侠有200点左右的生命剩余，AC们最好黄血，避免红血，因为你不得不考虑MF被对方抓到的可能，虽然这种可能不高。如果黑暗游侠生命不高的话，很容易被秒掉。MF期间就派一个农民待命，MF完成后马上种下生命古树（注意在TM上不要战斗中种下古树，否则很可能农民会被巨魔网住，反而延误了放下生命古树的时间）。MF结束后马上回家喝水，准备下一回合的MF和开矿。

如果初期3个AC+2个骷髅配合黑暗游侠MF感觉没有把握的话，可以选择将第一棵战争古树直接造在分矿处，并在建造完第一个AC后让战争古树站起，向着分矿移动，这样当黑暗游侠赶到的时候，战争古树刚好可以走到怪物身边，在战争古树的支持下，MF就会轻松很多了。但是这个战术的缺点是，如果MF的时候被对方捉到或者遭遇对方英雄“三陪”，损失会很大。

2.后几种情况由于比较相似，我们整合在一起讨论。

如果对方英雄来“三陪”，最困难的就是应付兽人“贱圣”的“三陪”。因为“贱圣”的疾风步可以穿人，会把你弄得非常被动。然而即使被英雄“三陪”，我们也并不是无法开矿。在黑暗游侠回到基地的途中，我们就可以派2个农民去分矿附近的树林里待机。如果对方没来骚扰，那农民赶紧采木，别耽误时间；如果对方来骚扰，马上把1个农民变成战争古树，同时家里所有AC协同黑暗游侠驱赶骚扰的英雄。由于AC和黑暗游侠都是远程攻击，因此对方骚扰的英雄肯定坚持不了多久。在对方英雄黄血后，战争古树应该也已经建造完成，我们就可以双线操作了。黑暗游侠继续和对方英雄缠斗，AC会合战争古树MF，这时候即使对方跟随你的AC，他也占不到什么便宜，因为其所剩生命应该不多，况且在和英雄缠斗的时候AC的数量至少会再增加两三个，有着兵力上的优势。顺利MF后，准备下一轮地MF和开矿。

如果对方来Rush你，则分矿处种下古树，双战争古树爆AC，集中点射对方单位。在月井和黑暗游侠、黑暗之奴的帮助下，肯定可以让对方无功而返。对方撤退后，会合自己的古树MF开矿。

如果对方“三陪”后回家带兵Rush，这段时间足够你配合种下的战争古树MF分矿了。而对方带兵到你家的时候，你应该是刚刚喝完水，那么，给对方点颜色瞧瞧吧。

如果对方TR，是人类的话就很好办了。因为人类的步兵HP少，AC齐射马上就死，再加上黑暗游侠的黑暗之箭，TR的结果肯定是步兵和农民都变成骷髅。兽人则稍微麻烦一些，因为兽人刀斧手实在很耐打，需要操作AC喝井水和后撤，但是在双BR支持下，拿下应该也不算困难，只是别忘了爆掉对方先知的幽灵狼。

如果对方TR你正在建造的分矿，那么马上取消分基地建造，同时家里基地升级，开始生产女猎手，一样有优势。

如果你很不幸遇到了几率很小、但是确实可能发生的情况——对方在你MF分矿的时候抓你个正着，那就没商量了，AC隐形回城吧，回城喝水马上杀往分矿。如果对方继续你的MF，那你可以反抓他；如果对方直攻你的基地，你喝完水之后的部队不会输给他。点射他的单位让其变成骷髅吧！不过如果你种了一棵古树协助MF的话，那你的古树恐怕就凶多吉少了。

另外，记得分基地种下后，在去压制的路上攒钱升级自己的主基地。经济有优势，科技也不能落后太多。

同时，一定注意家中的建筑物码放位置，保护小精灵。这样就算对方在你MF的时候骚扰你的主基地，他也赚不到什么便宜，最多拆掉你一个月亮井而已。而且，我们可以通过种下建造中的建筑来吸引对方。放心吧，建造中的建筑取消之后钱还可以还回来的，并不亏。

v1.18乱矿流的中期
——乱矿、骚扰和爬科技

经历了动荡的开局，我们进入了更加动荡的中期。中期是乱矿流成功与否的关键。因为这个时候，对方的2级基地应该接近或者已经升级完成，第二英雄马上就会出现。这时对使用乱矿流的暗夜是最关键的时期。如果对方第二英雄出生，那么在双英雄群杀魔法下AC是坚持不了多久的，不久你就会被打得兵败如山倒。同时由于速矿，科技上我们会落后对手一两分钟（视对方是否速爬科技而定，最长不会超过2分钟的）。因此这个阶段，我们要做的是继续开矿，并且快速将兵种过渡到女猎手（以下简称HT），然后分头行动，HT利用高机动力骚扰对方家中，而自己的英雄带领AC继续MF其他分矿开矿。

综上所述，不管你开局遇到了怎样的麻烦，最终你都会回到家中喝水补充，就让我们从这里讲起吧。补充完毕后，马上开距离自己基地最近的另一片矿，这时候你的AC应该蛮多的，不用担心MF效率了。同时家里开始积攒HT。不用担心你的对手，如果你和他前期交战过，他现在应该不会对你构成威胁。即使你前期没有消耗他很多兵力，至少他现在大部分士兵都是贫血，更多的几率会选择MF。

如果前期你们一直都没有接触，那就要小心了，一旦MF第二片分矿的时候被抓，马上撤退千万不要犹豫。不用害怕，等交火结束之后抽空把剩下的怪物清理了开矿就好，因为当你第二片分矿种下的时候，你的女猎手至少也有四五个了。不用怕他。如果对方这时候拆你的分基地，让给他拆就是了，最多拆掉两三个月井，你也MF完毕回援了，被拆掉的建筑在分基地补上就是。

在第二分矿种下之后，我们有几个选择：1.如果对方沉不住气开始和你决战了，那么你的女猎手+AC会给对方迎头痛击。当然如果对方已经取得了科技优势，你可以选择暂时回撤或者迂回，争取自己爬科技的时间。甚至如果对方兵力有优势，你可以干脆把自己的基地让出来给他拆，毕竟这时候你的第一个分矿已经开始运作了，你并不缺钱，对方拆一口月井，分基地处补一口就是。

如果对方开始MF准备自己开矿，你可以用HT骚扰他的主基地，同时英雄配合AC继续MF其他分矿。这时我们需要注意的是，HT在骚扰的时候尽量瞄准对方的人口建筑为攻击目标。如果对方有防御，则先拆掉防御，对于四五个HT来说，一两个防御根本就是“菜”。拆完防御马上拆对方人口建筑，注意不要太深入敌人基地，否则对方回援的时候把你堵个正着，HT白白损失了不说，可观的经验也送给了对方，得不偿失。

在双线操作的时候，基本不用担心分矿黑暗游侠带领的AC群，因为这时候黑暗游侠至少已经3级了，足够应付分矿的怪物，你需要担心的就是骚扰的HT。看到对方回援马上跑路，被抓到一两个HT也没关系，拖住对方让他无法安心MF甚至开矿才是真谛，除非迫不得已不要和对方硬拼。

另外特别注意，一般我们保持3矿运作就够了，更多的矿我们可以考虑先种下生命古树，但不开采，否则钱多了花不掉不说，白白占用了大量的人口，战斗单位的数量就会受到限制。当你种下3个以上的分基地之



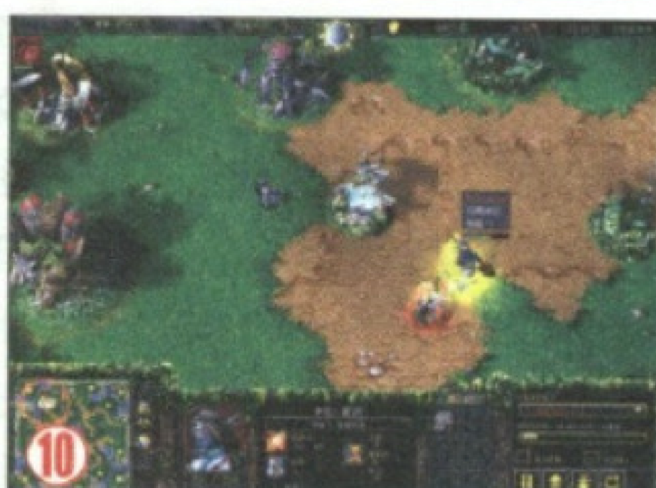




图09：正打算MF绿色怪物的时候被骚扰
图10：迅速撤退回家里，利用家里的月井来将骚扰的敌人赶走
图11：利用将敌人赶回家的机会迅速MF分矿

乱矿过程中被骚扰的应对

乱矿过程中被骚扰的应对








图12：如果MF分矿的时候被敌人抓到，弓手马上隐形回城，对于后期那么多矿来说，一个回城根本不算什么

图13：敌人被打退之后很可能再次组织骚扰，由于出色的建筑布局，敌人只能拆一些建筑来解气

图14：利用一些正建造中的建筑引诱敌人来拆，建造中的建筑可以取消，钱还可以还回来，损失很小

图15：分矿MF之后迅速回城，也别让敌人在你的基地内嚣张太久

图16：是时候转型出女猎手了，毕竟弓箭手在进攻的时候太脆弱

图17：后期强大经济支持下的4知识古树爆熊鹿，注意人口，已经飚到80以上的高维护费状态了

后，就可以考虑由游击战转向全面骚扰战了。最后提醒一点，有钱别忘了升级基地，女猎手和AC的组合毕竟不是长久之计。

1.18乱矿流的后期
——更多的矿、更多的兵、更多的骚扰和更多的MF

如果对方中期之前都没有消灭你，那么贺喜你，你已经有80%的胜利把握了。种下4棵知识古树和2棵风之古树爆兵吧，现在钱不是你担心的问题了。黑暗游侠去商店大肆采购一番，什么隐形药水、传送权杖、速度之靴、无敌药水，一样来一个，有钱就是好啊！然后双线操作，2英雄带大部队MF，黑暗游侠跑到对方基地屠农，顺便侦察一下对方有没有开分基地。

黑暗游侠骚扰的好处是，被黑暗游侠杀死的单位会变成骷髅，于是1个变2个，2个变4个……光黑暗游侠一个人就可以把对方基地闹得鸡飞狗跳。虽然拆掉对方不太可能，但是屠杀全部农民并不是不可能的。而由于后期我们很有钱，因此最好无敌和隐形也买上一个，因为如果对方有打断技能的英雄话，传送权杖就没用了。就算主力黑暗游侠被秒后可以财大气粗地在酒馆复活，但送给对方的经验是要不回来的。另外笔者提醒一下，不要妄图喝了无敌药水后使用传送权杖，因为传送权杖会抵消掉无敌药水的效果。也就是说，不可能存在传送期间无敌的情况。黑暗游侠骚扰正欢，2英雄带队MF应该也热火朝天了，MF掉一个矿区，就种一棵生命之树，当你有3个矿的时候，你甚至可以冲破80人口大关进入高维护费阶段，有钱就是好啊……另外别忘了给2英雄带上回城，以免对方狗急跳墙来和你对拆。

最后，当满地都是我们的矿的时候，当你人口已经飚到100的时候，当你觉得再这么晃下去已经没有意义的时候，你就可以总攻了。当然，一般的对手都不会等这么久的。通常我们有2个分矿的时候，胜负就已经分出来了。

总结

综上所述，乍看起来，乱矿流似乎是一个近乎无敌的战术。其实不然。我们可以看到，在初期虽然双兵营爆兵有优势，但是带来的操作负担确实非常大，而且不能出现任何失误。毕竟AC的生命太少了，稍微一不注意就会有损失。因此这个战术初期的缺点就是极为依赖操作，最好APM150以上，否则此战术很难得到应用。

初期对抗兽人时，开局的时候我们可以选择恶魔猎手。因为恶魔猎手很能打，同时其抽魔可以一定程度上限制对方的“贱圣”骚扰，以及在中期限制先知的连环闪电+牛头酋长冲击波对你的AC群造成的伤害。可是缺点就是，1级恶魔猎手需要至少4个AC的帮助才能顺利MF分矿全身而退，这就会使得我们开矿晚上10秒左右。而且中后期恶魔猎手的骚扰性能和黑暗游侠根本就没法比……

后期，骚扰的效率也是左右战局的很大因素。因为虽然出了HT，但是如果不能给对方带来损失的话，一旦第二英雄出来，双英雄的群杀魔法是非常可怕的。因此骚扰机会的把握也要很好。总之中期的宗旨是干扰、拖延对方的科技、经济、MF、英雄等级，给自己创造优势。如果中期压制失利，那就会兵败如山倒，再多的矿也没用了。另外从笔者一次惨痛的乱矿失败总结出的经验就是，如果分矿被拆，觉得自己兵力拼不过对方千万不要去救。就算对方跑来拆你的主基地，如果你兵力不够也不要硬拼，放给他去拆。直到你在分矿攒到了足可以战胜对方的兵力再去进攻。被拆掉的建筑在分基地补上就是。笔者就曾因为过于心急，以至于4战争古树爆兵都没有积攒起兵力来，在救分基地的时候一个个死掉，最后败北。切记惨痛的教训啊，切记切记……

本文的写作目的是为了将自己的经验介绍给大家分享。有时候我们应该开阔一下自己的思路。有些人抱怨暗夜精灵的不平衡，其实在抱怨的时候，这些玩家是否想到了自己种族的战术创新呢？乱矿早在星际时代就有，为什么只有现在才被MOON引入到魔兽并震撼了全世界魔兽玩家？这是一个值得深思的问题……P

死亡竞赛 走进半条命2的新世界

HALF-LIFE 2

■大众游戏网 manowar

北京时间2004年11月16日下午4点，Valve通过STEAM平台在全世界同步发行了《半条命2》这一惊世大作。游戏一经推出，马上获得了全球玩家的好评，从发布之日起至今，获奖不计其数。2周之后，也就是11月30日，Valve通过STEAM宣布，将发布《半条命2》的多人竞赛模式补丁。几个小时后的12月1日，STEAM平台开始更新，全球无数玩家的更新几乎令STEAM更新服务器瘫痪。因为Valve不但放出了《半条命2》多人竞赛模式的补丁，更放出了令人激动的Source SDK，也就是开发者工具。这也就意味着以Source引擎制作游戏不仅仅是Valve设计者的专利了，你也可以制作出象样的游戏地图、模型、甚至MOD！

历史篇

先来看看《半条命2》多人竞赛模式DeathMatch补丁（以下简称HL2DM）的历史吧：

2004年11月30日，Valve宣布推出HL2DM；

2004年12月1日，HL2DM、Source SDK开放下载，先期公布的地图包括dm_lockdown、dm_overwatch；

2004年12月2日，Valve加入了玩家投掷手雷和使用火箭筒的动画，并且修正了人物模型，使得玩家蹲下时不再那么难看；

2004年12月10日，dm_overwatch地图更新，修正了一些声音BUG；

2005年2月17日，加入了新的地图dm_steamlab、增加了电棍和地雷2种新武器；

2005年2月24日，允许使用玩家自己制作的人物模型。



欢迎进入HL2DM的世界

引擎篇

在《半条命》发布6年之后，《半条命2》再度出现在人们的视线中。在抛弃了《半条命》的旧引擎之后，Valve引入了全新的Source引擎，该引擎基于Havok物理引擎，在视觉上给人很深刻的印象，而且几乎完美地模拟了物体之间的碰撞、自由落体、浮力。这些元素给了HL2DM一个崭新的感觉，完全不同于QUAKE系列或三角洲系列，引入了重力枪这一武器使游戏给玩家很自由的想像空间，你可以发明自己的玩法。HL2DM自带了19个人物模型，当然你也可以利用Source SDK开发自己的人物模型。目前已经有不少玩家利用Source SDK开发出了很多新的非官方的地图。至于这些地图是否好玩，就要大家自己来试试了。目前官方地图只有3张，而玩家自己制作的地图要比这个数量多得多，希望今后也能看到国内玩家制作的HL2DM地图。

	弹量	精准度	威力	后坐力	射程	攻击速度	飞行速度	换弹速度	按键
重力枪	1								1
电棍	1		极弱		进身肉搏	中			1
手枪	18/150	高	小	小	远	中		快	2
左轮手枪	6/12	高	大	高	远	慢		中	2
SMG	45/225	中	中	小	中	快		快	3
脉冲枪	30/90	中	大	中	中	快		快	3
霰弹枪	6/30	极低	大	中	近	慢		慢	4
十字弓	1/10	高	超高	无	较远		中	中	4
手雷	5	低	大	无	中/极近		慢		5
火箭筒	3	高	大	无	极近		中		5
地雷	3	高	大		近	触发			5

武器篇

◀ 武器基本数据

武器介绍



重力枪： 除了吸东西砸人很厉害外，还能将物资箱、子

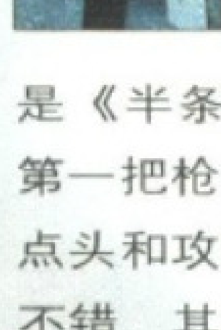
弹、血包等等吸过来吃掉。重力枪的吸力不高，高的是冲力。冲力可以将障碍物冲开。实战中，可以把地上的保险柜、油桶之类吸起来，然后扔出去把对手砸死，也可以吸着这些东西挡子弹。砸死对手的时候，屏幕右上角显示一个马桶的图标很是恶搞^_^在重力枪的帮助下，你还可以把一大堆箱子、柜子之类的堆在楼梯这样的必经之路上阻挡敌人的前进。



电棍： 打人很不合适，威力太小。1月17日更新时刚刚加入的，近战没子弹时可以抵挡一下。



手枪： 这是《半条命2》里的第一把枪，除了用来点头和攻击远处敌人不错，其他方面都不行。一般来说主枪没子弹时可以用这把枪收尾，相信打过CS的朋友都能习惯这种方法。





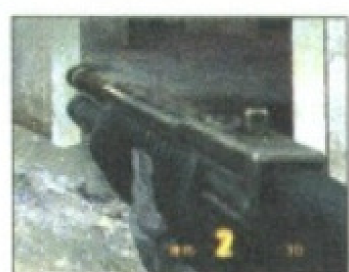
左轮手枪： 威力强，精度高，射程远。左轮手枪绝对是一把很好用的枪。但左轮手枪最大的弱点就是后坐力。它和霰弹枪一样，在攻击一次后不能立刻进行下一次攻击，最适合射击远处敌人。这把枪是HL2DM中很重要的武器，近战时很占便宜，也可以在对付高处的Camper时给他来一冷枪。



SMG： 这把枪的子弹攻击方面威力比较弱，是出生时就有的武器，如果能捡到榴弹，将给你一个惊喜。榴弹的攻击方式是将它像手雷一样投掷出去，遇物即爆，威力惊人。需要注意的是榴弹攻击命中率很低，而且射程较近，容易误伤自己，所以在发射时要对准目标较高处。记住捡起榴弹的位置很重要，有了榴弹几乎可以一下一个。



脉冲枪： 像重机枪一样的枪，威力高，前几枪很精准。这把枪的次武器能量球非常强，接触能量球的一切敌人通通会被当场分解掉，而且不会误伤自己和友军。能量球威力比火箭强，但很容易失误，并且能量球是会反弹的！要注意的是，能量球在发射前要等一两秒。这把枪射速很快，打一梭子就能把弹夹里的子弹倾泻一空，所以在换弹夹的时候要注意保护自己。



霰弹枪： 主攻击射出一颗子弹，次攻击射出两颗子弹，在近战中很强。使用霰弹枪时要注意，射得越远，子弹散开得越大，极不适合射击远处敌人。缺点是子弹太少，人多时的混战要小心背后有人打黑枪。



十字弓： 像狙击枪一样带着狙击镜，但却不能当狙击枪用。由于十字弓不是通过火药发射，所以发射出的箭会慢慢向下坠落。十字弓每射一枝都要重新上箭，但惊人的攻击力保证了它在游戏中的出场资格。拿十字弓射人时，一击必杀，如果他们靠墙还会被箭给钉在墙上。



手雷： 主攻击是远远地扔出去，适合往敌人堆中扔，次攻击则是从地上滚走。在混战中出现Camper时，消灭他们的唯一方法就是靠良好的扔手雷技术。当然还有更高级的用法：配合重力枪，先用次攻击把手雷扔在脚下，然后用重力枪把雷吸起来，再投掷出去，这样就可以扔到较远的距离，给你的对手一个惊喜。当然要注意的是，手雷是延迟引爆的，上边的动作要快，不然惊喜的就是你自己了。

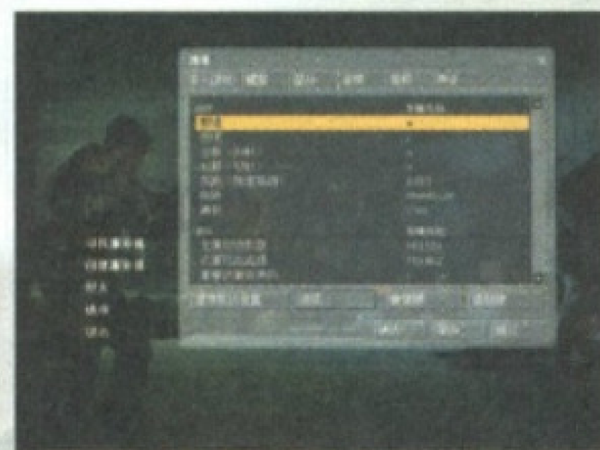


火箭筒： 在火箭发射后它会在爆炸之前一直跟着你的红外线跑，所以火箭发射后就不要乱晃鼠标或跳来跳去了。由于是遥控的，所以在第一发火箭爆炸前是发射不出第二发火箭的。这也是在混战中大家追求的最好武器，往往也藏在比较易守难攻的位置。这个武器载弹量只有3发，所以建议在有火箭筒的地点附近Camper，消灭来犯之敌。

地雷： 随着17号的更新，这种BT的武器被加入游戏中，按主攻击键可以扔在地上，等人过来时次攻击键引爆，但如果你认为仅仅可以这么用的话你就错了。当离固定物体足够近的时候，你可以把它安装在墙壁上、地板上甚至天花板上，它会射出一道红色的激光，只要有人碰到，立刻就会飞上天，或者是下地狱。如果你有足够的时间，可以用雷组织一张密密麻麻的网，然后把自己藏在一个安全的地方等敌人上钩。你还可以把它放置在一些保险柜、暖气片这些东西上，让那些喜欢砸人的家伙尝尝地雷战的滋味。

操作篇

HL2DM操作方式和《半条命2》完全一样，但是取消了超级跳，你不可能像在《半条命2》里那样辗转腾挪，只能老老实实地跳了。这点其实我不是很赞同，我认为保留超级跳可以大大加快游戏节奏，使HL2DM更具备一个竞技游戏的素质。需要注意的是HL2DM不能把手里的武器扔掉，这也是一个问题。其实配合地雷，再扔掉武器，完全可以做一个陷阱出来，不知道游戏开发者有没有考虑过这一点。



只要玩过CS的人就很容易上手

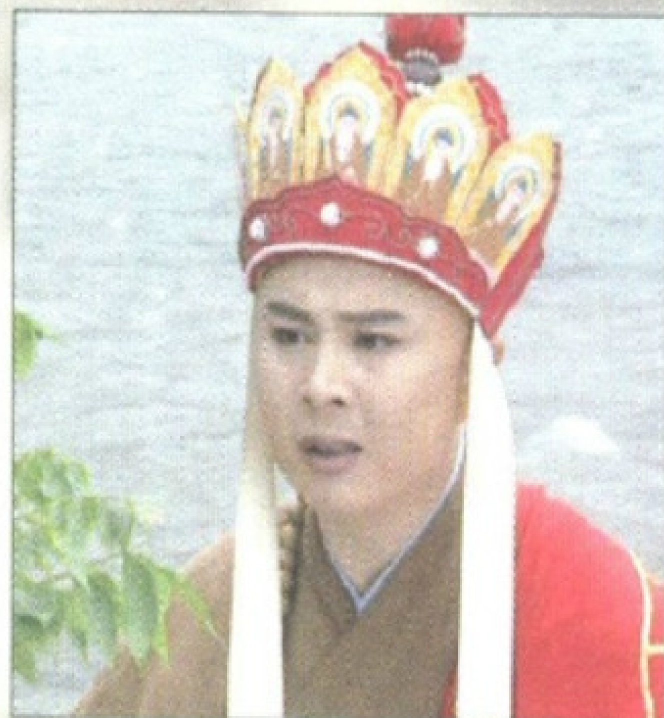
剩下的就要靠大家自己探索了，目前还没有HL2DM的比赛，网上的服务器也很少，这也是HL2DM流行不起来的一个原因。还有一个重要的因素就是这个游戏要求的配置太高，不是所有人的机器都能跑得起来。希望随着大家机器的升级，有更多的朋友投入HL2DM的怀抱。

东西英雄之苦旅——唐僧vs弗罗多

■贵州 yago

编者按：最近小编我的栏目里老有东西方游戏和文化风格对比的文章，不过严格来说，下面这篇不是一次严肃的探讨，而更像是一次有趣的戏说。有时候天马行空的联想会带给我们一些非常有意思的结果，小编看到周围的人也从来就不缺乏这方面的想象力。当然，在联想的同时能够做到下面这篇文章这样有理有据才算有看头，而不是随随便便就来一个《葫芦娃大战圣斗士》或者《黑猫警长斗变形金刚》。（注：文章仅代表作者观点，与编辑部立场无关）





前言

借着这个周末的闲暇，把《指环王》三部曲又重温了一遍。临睡前看到床头放的一本《西游记》，突然想到这两部作品也算是东西方魔幻文化的典型代表，心中立时不自觉地就两者间的对比展开了无数联想。

《指环王》作者托尔金被公认为20世纪英国语言文学方面最著名的学者之一。这位英国牛津大学教授具有语言文学方面的惊人天赋，尽管没什么学术上的成就，但才华横溢，《指环王》让他以奇幻小说大师的身份留名青史。比托尔金早了300来年的吴承恩同样是一位多才多艺的才子，精通琴棋书画的他却在科举场上屡试不中并为此潦倒一生。吴承恩从小饱览各种神怪异志，及至垂暮之年后始创文学巨著《西游记》。以今天的眼光来看，号称我国四大文学经典之一的《西游记》，毋庸置疑地属于奇幻文学一类（我们一般称为“神话”）。《指环王》各版本发行量逾16 000万册，而《西游记》从19世纪开始就被陆续翻译为日、英、法、德、俄、等10来种文字流传全球，其读者恐怕不是能以亿数可计，仅就中国而言试想13亿人中能有几个未曾读过？

两者在知名度方面完全称得上是实力相当，既然能成为家喻户晓的通俗奇幻小说，《西游记》和《指环王》显然都与东西方各自的民族文化特色暗相吻合。曾有高人评说，孙悟空大闹天宫反映了吴承恩老先生对封建社会黑暗统治的愤怒抗争；也有资深影评家称，《指环王》从另一角度深刻揭露了某超级大国口口声声维护世界和平的虚幻幌子。对此类强人强语笔者只能摇头叹息，似乎他们从来不知道孙悟空的最后归宿，也忘了《指环王》祖籍是英国。撇开这些大而空洞的话题不谈，我们仔细看看这两部奇幻小说，就不难发现它们竟有诸多相似之处：都是描述几位英雄为完成一桩神圣使命组队冒险的传奇故事，沿途都有各种磨难和妖怪挑战英雄们；组队的英雄中都有呼风唤雨、撒豆成兵的通天本领者，并且历经种种不可想象的困难后，两队英雄也全都完成了各自的神圣使命。

核心

除了上面所说的几点，两支冒险队伍还有一个最令人惊讶的相似之处，那就是都有一位弱得不像话的核心人物！《指环王》小队这边登场的是霍比特青年弗罗多·巴金斯，《西游记》小队那边亮相的是江州金山寺年轻高僧唐三藏。弗罗多·巴金斯是霍比特族传奇人物比尔博所收的螟蛉义子，霍比特人是中土大陆九大种族中相对弱小的一族。这个身材矮小的毛脚板种族既没有精灵的强大魔法，也没有半兽人的剽悍武力，唯一的乐趣就是美食、抽烟和说故事。总的来说，弗罗多兄





护戒联盟大合影和取经小队全家福

的戒灵黑骑士团一直想取他的性命以夺走魔戒，就连身边同行的咕鲁也居心叵测地要将魔戒窃为己有，阿拉冈和甘道夫提供的并不是全天24小时的贴身陪护，因此无论是在小说还是电影里，弗罗多更多的是凭运气闯过重重险关。尽管冒险同伴都是些优雅的精灵贵族和血统纯正的帝王后裔，但这位平凡弟可算是个标准的凡夫俗子，至少在与义父的老友甘道夫接触前他的生活充满了宁静。相形之下西游小队长的来头可就大了。这位唐三藏本名陈江流，佛家法号玄奘；其父江州知府陈萼，其母为丞相殷开山之女殷温娇，因父母惨遭横祸而投入空门。这位小和尚还是当朝天子唐太宗结拜的御弟，钦赐法号三藏，肩负着前往西天取真经的重大使命；因来自东土大唐，也常被人简称为唐僧。说起唐三藏的前世更是乖乖不得了，他本是如来佛门下二弟子金蝉子投胎转世，天庭和大雷音寺的双料红人！这样的出身、这样的背景，如果仅用贵族来形容恐怕远远不够。弗罗多兄弟显然没有唐三藏血统高贵，后者完全是上天选择的超级精英，由他率领的取经行动小组只怕想不成功都不行。那边有位同学举手了，你说齐天大圣孙悟空才是核心人物？你说的这个人打砸抢有一套，不过要去取西经只怕他没有足够的诚意。我最后重申一遍，西游取经团的任务不是杀妖除魔、展现暴力美学，而是取回西经普渡东土众生。

说完两位队长大人的背景，我们再来看看他们的本事。唐僧看似手无缚鸡之力，还一心坚守佛门戒杀律，宁让人杀我，不让我杀人的逻辑有点惹人厌。刚踏上取经路没多久，孙悟空下狠手宰了六名拦路打劫的强盗，他老人家痛心顿足道："……我就死，也只是一身，你却杀了他们六人……"历来总有人以此嘲笑唐僧的迂腐不化，殊不知这里却大有文章。金蝉子转世的唐僧见识过神仙们的手段，连自己的死鬼老爹都能从水底龙宫里弄个活的出来，小小毛贼刀砍斧劈又能奈我何？退一万步说，就算本队长真挂了，玉帝观音那里会不闻不问？上面跟阎罗王打个招呼，他敢不放人？毫无悬念都到了这一步，可笑那美猴王还一路惊恐万状喊打喊杀，其实师父大人比刀枪不入的你厉害多了。要说是否真不杀生，且看父母雪冤之日，唐三藏与母亲、外公三人在洪江渡口津津有味将仇人刘洪剜心取肝祭奠亡父，此时再联想他怜惜强盗性命的豪言壮语倒也颇为搞笑。佛法再大也大不过骨肉血脉亲情，这正是东方文化的传统特色。

论表面武功弗罗多比唐三藏强一点，虽然武不及阿拉冈，魔不如甘道夫，箭法不如莱格拉斯，不过他至少还能拿把短剑舞那么两下，防身自保绰绰有余。但弗罗多小兄弟可没强硬后台撑腰，他要挂了那可是真正的Game Over。魔王索伦的霍比特小子总会不时体现出毫不逊色的勇气。平凡人做出不平凡的事，这就是西方英雄的概念。传统的东方英雄首先要有非同寻常的高贵出身，根据"上级"指示经历公式化磨难（九九八十一难计划早在唐僧出发之前就已批准通过）即可完成不朽丰功，此中散发出的浓郁宿命论气息清晰可闻。

使命

现在继续来谈神圣使命的问题，我们来看看两位英雄是如何介入冒险之旅的。弗罗多卷入风波完全是偶然。义父比尔博馈赠给他的财产里有这么一枚魔戒，无论谁戴上它不但能隐身还可以延年益寿，但佩戴者的心性会因此渐渐堕入黑暗面，最终成为魔戒主人索伦魔王的爪牙。阿拉冈的先祖埃西铎，原名史麦戈的咕鲁，义父比尔博甚至弗罗多自己都曾是魔戒黑暗诱惑的牺牲品。更糟糕的是，如果魔王索伦得到它就能统治整个中土大陆，届时所有的善良种族和文明都市都将遭到毁灭。为求自保，弗罗多和其他几位英雄几乎是没有选择地加入到护戒使团的队伍中。在林谷会议中，众人商定要将魔戒带往末日火山口销毁，但由于魔戒对其佩戴者具有难以抵御的致命诱惑，没有人敢接下随身携带它的差事，此时满座的贵族王子贤者中仅有弗罗多自告奋勇地站起来承担这个使命。既能隐身又能长寿还能统治世界的魔戒象征着欲望，没有任何人能够面对它的诱惑不为所动，即使是英雄主角也不能免疫。身为白袍贤者的大法师萨鲁曼就没能抵挡住这种诱惑，这位正义阵营的背叛者妄图借助魔戒的力量取代索伦成为中土大陆上的新霸主。弗罗多为魔戒所惑并质疑山姆的情节在电影中已表现得淋漓尽致，就在最后要将魔戒投入末日火山岩浆之际，弗罗多还是抵挡不住魔戒的黑暗诱惑，准备戴上魔戒彻底投入欲望的拥抱，如果不是另一位贪欲的受害者咕鲁扑来夺走魔戒并失足跌入岩浆中，这个故事的结局



唐僧受唐王所托求取真经，而霍比特人在老巫师的鼓励下踏上了毁灭魔戒的征程

恐怕要重新改写。

魔戒英雄所处的魔幻世界强调一种正邪力量对比的均衡，邪恶势力总是意图破坏这种平衡以称霸世界。当天平出现倾斜时，英雄们的使命就是恢复这种均衡，把恶魔军团赶回他们自己的地盘去。因为有极其强大的敌人，众多魔戒英雄们的战斗才显得格外吸引人。东方魔幻世界则是一个单极的不对称世界。玉皇大帝统领的天庭和如来佛祖主持的大雷音寺是这个世界里绝对的权威，道教天庭和佛门圣地一直保持着亲密无间的合作关系。这个聚合体囊括了所有的正义和占尽优势的军事力量，任何企图为非作歹的反派妖孽根本无法也不敢与之正面对抗，你甚至找不到一个企图颠覆天庭的邪恶组织，顶多只有些小偷小摸的天庭宠物轮回点缀着仙界的骚动。齐天大圣孙悟空的暴动是个例外，但那场造反运动没能持续多久就被如来亲手平息，被擒的叛军首领刑满释放后经过锤炼也被同化吸收成为天庭一员。孙悟空造反的真正原因是对自己地位的不满，这位超级战士认为玉帝给与的职位与自己拥有的破坏力并不相符，于是他就把那多余的破坏力释放了出来。在他身上没有毁灭世界之类骇人听闻的计划，甚至没有能够真正威胁天庭的政治野心，那杆齐天大圣的旗帜也不过象征着一股近似孩童气的撒泼捣乱。因此美猴王的种种表现在旁观者眼里看来还是蛮可爱的，他的确不属于真正意义上的坏蛋，顶多也就算一无序善良阵营（Chaotic Good）的个性人物。

在这个邪不胜正的和谐世界里，东方宗教英雄唐三藏要去西天取经并非迫于生存危机，而是心怀慈悲要普渡众生。根据观音“姐姐”的点化，西方大雷音寺里的三藏大乘佛法（简称西经）“能超亡者升天，能度难人脱苦，能修无量寿身，能作无来无去”，如果能由一位天选精英取回东土即可让芸芸众生摆脱苦海。从普通人的眼光来看，这次远征行动的目的实在有点玄妙高深。当然，如果唐僧继续留在长安研究佛学，那应该是无忧无虑的幸福日子；选择去西天取经，沿途的狼虫虎豹、山精鬼怪才真正意味着生存危机。因此，唐僧不畏艰险坚持为人民服务的诚意，还是值得我们钦佩的。

与身心都很脆弱的魔戒小队长相比，唐僧的软弱仅仅是表面上的假相。西游小队长在原则问题上始终能保持百分之百的正确性，此外他也是一位道德上的完美无缺者，当然对妖怪们来说，他还具有无可比拟的食用价值。通篇《西游记》里你找不到一处有损唐僧头顶光环的描述，最多也就是被妖怪蒙蔽，被擒后吓得战战兢兢，或扮演老好人糊涂蛋之流的角色，这些无伤大雅的可笑之处，反而更加衬托出唐僧的非同凡响。除骑着白龙马赶路和配合徒弟骗骗妖怪外，这位小队长从不直接介入任何有危险的活动。斩妖除魔交给大徒弟，化斋讨食由二徒弟代办，挑行李从头到尾是三徒弟的活路，胯下还有一位西海龙王三太子充当坐骑；遇到好人好事念两声“善哉”，遇到强人妖怪只管缩成一团，剩下自有徒弟或神仙来打理一切。面对美女、王位的诱惑，他总能坐怀不乱；面对势利小人的挑衅，他也能忍气吞声，面对妖怪的蒸笼，他逐渐可以做到从容不迫。要说个人综合素质，实际上唐僧比弗罗多兄弟高太多了，两人之间的水平绝对不止差一个档次。虽然不怎么讨人喜欢，也不那么令人信服，但西游小队长是东方世界里的真英雄，与动不动就撞得满头疙瘩的大徒弟相比，他的工作是最有成效的。





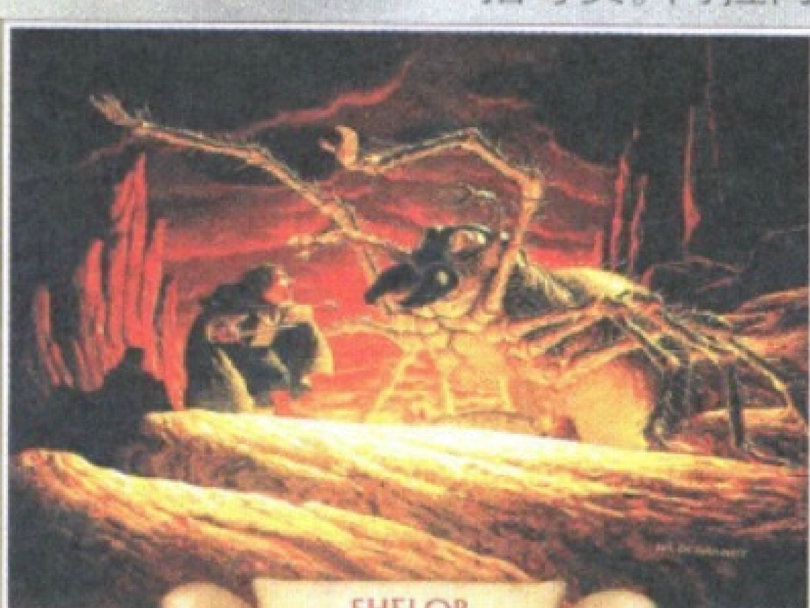
就同伴关系而言，护戒联盟伙伴之间的关系显然要更值得肯定一些

伙伴

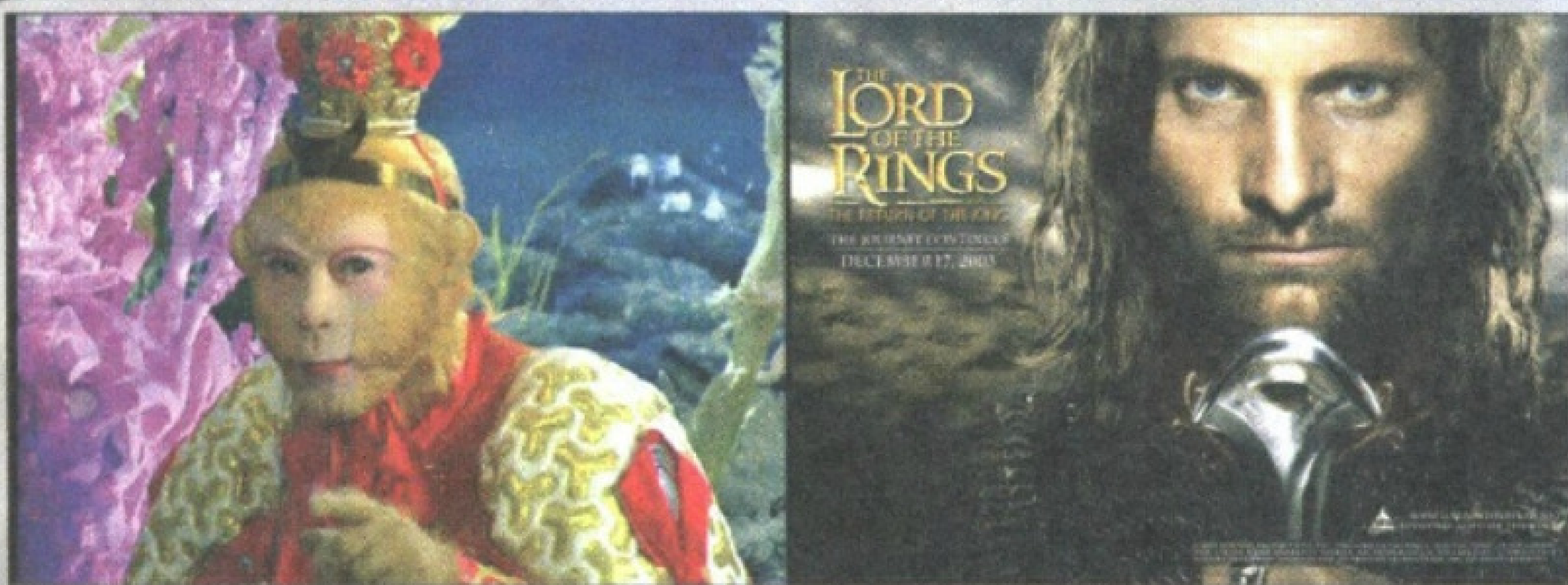
两位英雄与身边冒险伙伴的关系，也是这两部奇幻巨著里最耐人寻味的地方。整个魔戒护戒使团并不仅限于四位霍比特人，还有善战的伊兰迪尔王位继承人阿拉冈，睿智的老法师甘道夫，精灵王子兼神射手、帅哥莱格拉斯，粗犷又爱钻牛角尖的矮人金雳。从某种意义上说，所有参与对抗索伦邪恶势力的角色都是弗罗多的伙伴。在小说中，四位霍比特人之间基本上是朋友关系：山姆是弗罗多的园丁，出于淳朴的本性他对弗罗多一直是忠心耿耿，小说中的山姆从头到尾都尊称弗罗多为“先生”；皮聘和梅里是与弗罗多从小玩到大的好朋友，为了友情甘愿为朋友两肋插刀。甘道夫是伯父级别的前辈，也是摧毁魔戒行动小组的指导员。阿拉冈等人虽然多出身王室贵族，但为铲除威胁中土大陆的魔王索伦，也都自愿与几位霍比特人并肩作战，他们之间的关系基本应该是平等的。魔戒的护戒使团是一支完美的队伍，尤其从核心队员身上我们看不到任何灰色缺点，虽然很理想但其真实性还有待商榷。好在托尔金老先生的妙笔掩盖了这些不足，毕竟读者们更多关心的是惊心动魄的冒险过程。

西游英雄的取经团成员背景相对比





就两边经历的考验来看，也有颇多不同之处



两边的主要战斗力，不管怎么看，这两位都很讨人喜欢

较复杂。首先一个“凶狠残暴的刑满释放犯”孙悟空，这个大弟子不但有令人发指的前科，还与各种黑恶势力有错综复杂的关系，入伙初期居然企图行凶杀师，别看这猴子神通广大，但那些本领还真是一把双刃利剑，搞不好就会变成反噬取经行动小组的负面角色。其次是“流氓劳教犯”猪八戒，主要罪行这里就不赘述了，各位可自行参阅有关材料，好色、贪吃、懒惰这些毛病八戒全都有，责任感、忠诚等东西跟他无缘，每次先叫嚷散伙分行李的就是这家伙。沙僧其实挺冤，不小心破坏了公物就被贬入下界劳动改造，白龙马纵火烧了玉帝赐的明珠，性质也跟他差不多，反正统统被送去“劳改”。总之这个取经团大致由一位极品队长加四个犯人构成，他们冒险的目标居然是要取回能解救天下众生的佛学宝典，听上去感觉比较玄。说到目的，这里面除队长唐僧外，其余人可以说没一位是真心诚意自愿去取西经的，四位队员全都是怀着将功赎罪的念头被半逼半诱拖进这个队伍。由于孙悟空的危险性最大，唐僧在观音指示下对其实施了脑部特别“手术”，从而将其牢牢控制在手中，最终成功驯服为取经大业的二号功臣。即便如此，我们在取经团成员之间也难得看到信任、关怀之类暖人心的成分。队长大人只相信自己的眼睛，从不听大弟子的判断；猜忌和谩骂是唐僧对孙悟空的一贯交流方式，不服就上紧箍咒大刑伺候，折磨到他只会说“Yes Sir”才松口。二弟子猪八戒是个聪明人，明白了人在屋檐下不能不低头的道理，全力巴结师父，有空就打小报告，专拆师兄台显自己能耐。老三老四明白轮不到自己说话，干脆缩头保持低姿态。如果不是队长太过于完美，西游取经团简直就是一幅现实意味浓厚的人间百相图，“真实”两个字尚不足概括其中包含的人生哲理。

对立

魔戒中英雄与恶魔之间表现为一种黑白分明的对立，双方一旦相遇不是你死就是我活，没有能够从中斡旋调解的第三方势力。不过估计即使有人来调停，阿拉冈老兄还是会毫不犹豫地把索伦砍个粉碎，因为后者不但与他有世仇，还力图率领大军来夺取自己祖祖辈辈栖息的领地。弗罗多等人下决心要将魔戒销毁，也是因为魔王索伦毫无保留的残酷手段。小说开始没多久，弗罗多就在渡口遭到索伦爪牙的暗杀，险些丢掉性命。经历此事件之后的弗罗多，显然不会对魔王所代表的黑暗势力抱有任何幻想。西游英雄们的战斗充满了祥和气氛，尽管唐僧多次面对蒸笼和开水锅，但从未见过哪位妖怪头目对他造成任何身体上的损伤。更绝的是取经途中遇到的不少妖怪，其实都与这位金蝉子转世高僧同出天庭，尽管也不乏刀光剑影的武斗场面，不过通常闹了半天最后发现原来都是一家人！陷空山金鼻白毛老鼠精是托塔李天王的义女，碗子山波月洞的黄袍怪原是天上二十八宿的奎木狼。这帮妖怪里有不少是秉承主人旨意下界报复作乱，最后都被列入九九八十一难中自找个体面台阶下，还可美其名曰为“磨炼”取经团革命“意志”。遇到孙悟空也斗不过的厉害妖精，只要顺藤摸瓜托关系找来其“家长”、主人，大家即可一笑泯千仇，你回你的天庭，我继续走我的取经路。对没有背景的低层妖精，这种圆满祥和的结局则是一种无法享受的待遇。盘丝洞的七位女蜘蛛精和以假乱真的六耳猕猴，就因此死于孙悟空的乱棒之下。这些妖怪的遭遇告诉我们，拥有良好的上层关系，远比得到一件战无不胜的法宝更为重要。

结局

英雄的结局同样也反映出东西方文化的反差。小说中完成除魔大业的弗罗多写下回忆录后，踏上了前往未知世界的冒险之旅，山姆等人回到霍比特人聚居的夏尔地区，继续过着和从前一样宁静的日子。电影为了煽情，在结尾片断刻意描绘了山姆成为夏尔市长，金雳和莱格拉斯前往西方旅行等情节。魔戒英雄们的冒险活动永远不会结束，他们的世界里总有未知的领域等待着自己去探索。西游取经团的结局，弥漫着功名味的皆大欢喜。唐僧与孙悟空晋升为天庭佛级“干部”，这个结尾对前者来说意义不大，金蝉子只是循环了一圈又重新回到原先的地方，而对孙悟空来说他终于“转正”成为仙界正统社会的一员，八戒、沙僧、白龙马等人也谋到了几个不大不小的职位，除了欢喜他们似乎没有别的表情。四位先前的罪人如今翻身作了主人，如果有以后的话他们大概会永远呆在天宫里，体面地参加各种仙界社交盛会，或者见证其他神仙的下贬“劳改”过程。这样的“幸福生活”将一直持续下去，直到永远。


同样是功德圆满，但是双方的结局却大相径庭

寻香

第三话

■北京 清溪流泉

追忆之十年往事

香在哪里？乡得不到答案。颠簸的马车犹如婴儿摇篮，将他再次送入昏沉的梦乡。守护着他的女子轻轻爱抚他的脸颊，一刻也不舍得将目光从他脸上挪开。也许，只有此时此刻，她才可以这样无忌而贪婪地看着他。

这女子低吟："乡，你还记得我沙曼华吗？"

舒夜，乡，沙曼华，香，四个名字交织出的，是十年恍惚的人生。

十年前的雨夜。一场血流成河的屠杀后，侥幸逃脱的少年舒夜，乡和香，相互搀扶着在泥泞的山路上潜行，后面是正道的追兵。燃烧的火把像一条蜿蜒的龙盘上山腰。

"找到了，在这里。"山腰处传来一声大喊。"快！"乡只剩一个念头。转过头去，舒夜恰好也望过来，两人的眼神俱是一片迷茫，逃生之路在何方？山腰的喊声又起来了。"在这里，还穿着教主的衣服。就是她，魔教的妖女。"乡猛地回过神来，是另外的少年，莫非是教主的义女？"夜。"乡轻唤。舒夜明白乡的意思，只是摆头，搀着香儿继续向前。乡跟上几步，又回头看山腰。火把照不到的暗处有个影子在狂奔，向着乡他们的方向来了。舒夜也发现了，眼中闪过一股杀意。

乡明白夜的意思，可是乡不愿意为了自己就牺牲他人。乡与香对视，香儿点点头。乡弯下腰，山坡上的草丛正好挡住了他的身影，缓缓往回走。女孩的速度慢了下来。火把越来越近。乡看准女孩前进的方向，选了个地方蹲下，等待女孩到达。

近了，女孩一个踉跄差点撞在了乡身上，嘴里就要发出惊呼。乡赶紧扑过去，用手堵住女孩的嘴，牢牢地把她压在地上。女孩说不出话，恐惧的眼神看着乡，一脸惊慌。"跟我走，我是来救你的。"乡轻轻地在女孩耳边说，突然发现自己的手按在了一个软绵绵的东西上。女孩的脸刷地就红了，眼神羞涩地看着乡。乡一楞，随即明白，"这个，我……"乡迅速把手收回，在背后使劲搓着。

多年以后，沙曼华一直无法忘记的，是那时乡透亮和清澈的眼神。乡拉着她的手在草丛中慢慢爬着。乡的手传过一阵阵的温暖，让她恐惧的心情慢慢平静。在这男孩的牵引下，逃生的黑夜也有了希望的曙光。

舒夜在靠近山顶的巨石下发现了一个山洞。洞口很隐秘，但洞里很小，只可容下三人。沙曼华的到来让乡和舒夜谁也不肯做那第三个人。乡和舒夜将两个女孩子在洞中安置好，就出洞伏到巨石阴影下的角落里。

山腰的追兵上来了，杂沓的脚步声越来越近，大概十几人的样子。乡和舒夜屏住呼吸。这些人四下分散开来，晃动火把寻找着，吵闹着。忙乱了一会儿，他们向另一个方向去了，只剩下一个叫郝老大的人带着叫小六的帮手还在细搜。

"小六，我们去后面看看。"郝老大说着，转身往石后走去。

舒夜的心都提到了嗓子眼，右手紧紧握住腰上的剑，左手撑着地面，整个身体像一张绷紧的弓，箭搭弦上。脚步声越来越近。舒夜看着两个人从巨石前面绕过来，身子微微后缩，想要再缩到那更深的阴影中去。那两人左右看看，小六转过身来，火把一舞，乡和舒夜的身影无所遁形。小六一声惊呼，郝老大迅速转身，两个火把一下子照亮了少年的藏身之处。郝老大飞快拔出剑来，向小六扑去。舒夜的剑很快。郝老大的剑后发先至，与舒夜硬拼一招；小六往地上一滚，刚才的袭击着实让他出了一身冷汗。

郝老大一剑攻来，隐隐有风雷之声。那剑势极快，乡根本来不及抵挡，已被刺入左肩，一股鲜血飚射而出。小六还未来得及起身，舒夜直接脱手飞剑一掷。小六一声惨叫，剑直插进胸口。郝老大这边剑极快，铮铮之声快如爆豆，转眼间已攻出十余剑。乡只挡得一半下来，身上已遍布剑伤。舒夜奔过来，两人联手也挡不住郝老大的攻势。

这时，香儿和沙曼华从山洞里奔了出来。郝老大一个纵身向着香儿的方向跃去。乡急急奔过去，舒夜一剑递向郝老大的后心。郝老大攻向那两女孩却是虚意，目的是要将这两少年分开来，此时硬生生地中途一停，腾空转身，剑势如下扑游龙般击向舒夜。舒夜本平刺的剑硬往上去抵挡。郝老大的剑点在舒夜的剑尖。一股大力从剑上传至，舒夜虎口猛地爆出鲜血，脚下一软，跪倒在地。郝老大剑转斜劈，"锵"的一声把舒夜手中的剑砍成两半。郝老大轻笑两声，把舒

夜扔在一边，向乡他们跃去。乡站在香儿的前面。郝老大一剑刺出，乡出剑去挡。谁想郝老大又是虚招，剑陡地再变，如毒蛇盘身而攻，目标竟是沙曼华。乡右手剑势已发，还未到能行云流水般收回的程度，一个侧扑，用左手一把抓住了郝老大的剑身。然而这正是郝老大要的结果，回剑一抽，乡身形本在半空不定，跌落时，全身破绽百出。郝老大待要再刺，了结乡的性命。香儿扑过来，郝老大一剑刺下，正好穿透香儿的右肩。"香儿！"乡大叫。郝老大飞起一脚，把女孩踹出去，剑飞速再取乡的心脏。舒夜突然从侧面斜斜插过来，挡在乡的身前，郝老大这一剑噗地刺进舒夜的右胸。舒夜咬紧牙关，用尽全身的力量把郝老大的剑夹住。郝老大剑一回转，舒夜胸前的窟窿顿时大了一半，舒夜却身体一错，用肋骨将剑卡在了体内，双手紧紧抓住剑身。郝老大连抽两下，竟没拔出剑来。乡从地上弹起，剑自舒夜的胯下递出，穿过郝老大的身体。郝老大张开嘴，血从口中涌出，一头栽倒在地上。

乡冲过去看香儿，沙曼华赶紧扶住舒夜。舒夜的胸前还在不断涌血。沙曼华用双手不住地去捂，可总也捂不住。那血从指间的缝隙里流出，染红沙曼华的衣衫。沙曼华再也忍不住，双眼泪水滑落。舒夜看着面前的女孩，慢慢伸出手来，接住女孩的眼泪，说："别哭了，我还没死呢。"

那一夜，命运眷顾的四个少年终于活了下来。沙曼华的心中映下了乡伸手抓剑的那一瞬间。这少年在自己的心中留下了永远无法磨灭的痕迹，可是她也清楚地知道自己永远无法拥有他。

今昔、何昔

回忆终究是回忆，此时，在敦煌乡离开的那个山洞中，沙曼华面对的是舒夜。

"舒夜，你变了。变了很多。"沙曼华望向远方，仿佛昨日的记忆依稀就在眼前。

舒夜看着沙曼华老去的容颜，喃喃着："我变了吗？我变了。"

"是的，你变了，你变得真的冷血了，不再是以前的舒夜了。以前的那个舒夜虽然看似冷漠，心中还是一片热血。"

"变了，我们都变了。"舒夜的声音竟有些颤抖。"可是，为什么？"舒夜咆哮着，"十年了。"舒夜的声音突然平静下来，眼神里闪过一丝讥诮，"其实，你本是支持这个计划的，难道不是吗？你本想着从此乡就会离开香儿了，就会到你的身边了，所以你才会同意我如此疯狂的计划。你也是罪魁祸首，哈哈……"

"你……"沙曼华一时无法反驳。难道他说的是对的？难道自己真的想借这个机会把乡拉到自己的身边？十年的点点滴滴涌上心头，沙曼华一时痴了，十年就像一场梦，而自己一直没有醒来。

"十年，我最爱的女人深爱着我用性命救回来的兄弟！沙曼华，我是如何熬过这十年的？我天天看着你们的笑脸，还要装作和你们一样的开心，装作一切都无所谓，只有在一个人的时候、在夜里才去想你一想。我变了，我变得疯狂，我变得冷血，才能有这样疯狂的计划。不！逼死乡得到你这不是我的目的。天下才是我所要的。"舒夜像是辩论般，越说越是激昂。

天下啊！如此多娇的江山，舒夜渐渐恢复了他可怕的冷静，一切都在自己的掌握中了。这是多么完美的理由，为了天下和魔门，所以乡一定要死。"天下。"沙曼华轻轻长叹，为了天下还是为了什么？这不是自己考虑的；她所要的只是乡的笑容、拥抱和亲吻，这就足够了。

"舒夜。"沙曼华轻轻地唤了声，却不知道该再说什么，低头离去。

江山、流年

舒夜起身走出洞外，一切都在自己的谋划之中，天下已到眼前。可是自己为何会孤寂，会有这骨子里的凉意？舒夜往月牙湖走去，静静地坐着看那湖水涟漪。

乡来到舒夜的身前，漠然的眼神，直直地盯着舒夜不肯放开半分。

"夜，你欠我一个解释。"乡说道。

"这个解释，还是我来给你吧。"舒夜的身后走出沙曼华。"乡，你应该知道，香才是魔门的真正公主。那日魔门覆灭之时，老教主把我收为义女，却是为了保护自己的女儿。因为香的身上藏着关乎这天下的秘密，她的背后有着用魔门秘法刺上去的一幅地图。地图画的是魔门百年来拼尽全力才找到的华夏土地的龙脉所在，得龙脉者得天下。只是这龙脉却只有用嬴家所藏的和氏璧和当朝凭以得天下的'轩辕时所铸之华夏九鼎'才能开启。我假扮香为墨家所虏，本是公子的计谋。墨门已经和我魔门妥协，我虽为墨门所虏，却未受禁制，正好可潜入嬴家。公子用'逝水'模仿嬴家的亡国七剑虏走香，是为了让你入关，去嬴家抢得和氏璧归来。"

"为何那日，我却感到了香的气息？"

"'风华'不止有嬴家所见之'漫天'，你所觉却是'风华绝代'。我先以'风华绝代'让你误以为我是香，再用'漫天'迷惑嬴家。乡，你以为我想戴这面纱吗？"沙曼华的语气激动起来。她掀起自己的面纱。纱巾下是一张满是皱纹的脸。"风华"是以自己的年华为代价，先伤己后伤人的残酷秘术。没有岁月牺牲的"风华"，哪来迷幻众生的"漫天"？她连使风华两次，40年的岁月就从此消逝。

"沙曼华，香在哪里？带我去见她。"乡得知香并未被抓走，恳求道。

"香，到最后你想的还是她。我就这么不值吗？"沙曼华咬牙切齿："好，我带你去见她，让你看看现在的香是什么样子，看你还找不找她！"

"沙曼华，你的心我明白，可是我此生已给了香。对不起。"乡的声音中有些愧疚。

"曼华，我来说吧。"舒夜走过来，轻轻将曼华的面纱蒙上，把她的发丝拂齐，手指间流露出难得的温柔。"乡，当年老教主在刺地图之时使用了魔门

的秘术，香背上的地图需在她与人交合之时方可显现，你明白了吗？”舒夜看着乡，他不是不知道乡对香的爱，然而，为了这天下和魔门，更是为了她，香必须要牺牲。

“你们已经得到地图了？”乡的声音有点颤抖，舒夜的意思很清楚。

“香修习过‘风华’，她的意志太坚定，所以我们用了迷药。”舒夜平静地说。

“带我去见她，我要见她。”乡努力地克制住自己的冲动。

“好，我带你去。”舒夜的声音平静得近乎于可怕。到了此时，这个疯狂的计划已付出了太多的代价，或许也不在乎再付出一些了。即使是惟一的朋友，需要的时候他还是会把乡斩杀。为了天下，舒夜的眼神无比坚定，最后的一丝情感也消失殆尽。

乡看着床上的那个没有生气的女子，很难相信那就是一直喜欢在自己身前蹦来跳去的香。“香儿。”乡轻轻地唤了一声，上前将她扶起。

“她自断心脉，我用真气为她续命，便是为了待你回来见她一见。”舒夜面无表情地麻木。

乡抱起香，走出石洞，走到月牙湖畔。“香儿，今晚的月色很美。你还记得我们看月亮那晚说过的话吗？”乡一边说，一边把左手的腕处划开。鲜血不停地滴下，在空中散成雾气。血雾越来越浓，不停地涌入香的身体。乡却像瞬间失去了生命的精华般开始衰老。

“岁月永心结，十年换一日。乡，想不到你会用这样的方法来救她。”沙曼华一声长叹。终究自己还是败了。

乡的眼角开始出现皱纹，十年的生命在他身上瞬间流逝。人的一生有几个十年？十年却只能换得一日，一日的相聚就要付出十年的生命。乡用自己本命先天的精元，换得香一日的苏醒和生命。“香，你醒了吗？”乡止住了手腕的血，从背上拔出干戚，挥剑砍下自己的左臂。剧烈的疼痛让乡发出一声凄惨的长啸。“舒夜，当年我欠你一命，为你卖命十年。如今还你一臂，我们两清了，拔剑吧。”

“乡，想不到我们最后还是兵戎相见。我欲与你共享这天下，你却挥剑于我。乡，出手吧。”舒夜说完，就动了。他凭空升起，在空中开始不住地旋转，空气被他带成一个个的旋涡，围在他的周围。“逝水”是魔门的又一奇阵，它所掌控的是空间的力量。在“逝水”的范围内，一切都受到了舒夜的影响。舒夜一出手，就毫不留情，布下的已是“逝水”阵完全范围的“虚空破碎”。舒夜清楚地知道，自己和乡只能有一个人活下去。

“夜，你‘逝水’已成，我不是你的对手，但我不出这一剑，却与死无异。夜，答应我最后一个要求，把我们葬在一起。”

“乡，我答应你。”

“香儿，我发过誓，不会让任何人伤害你。如今，那些伤害过你的人会付出代价。香，你看着，我们会葬在一起的，来生我们再做夫妻。”

香的眼神还那么空洞，似乎并没有苏醒。慢慢地，那几近干涸的眼窟滑落出一滴泪水。她感觉乡已经回到她的身边，听到了乡的声音。乡蹲下来，右手轻轻拭去了她眼角的泪水，低低说：“香，不能同生，我们可以共死的。”

乡握着干戚，一步步向前。沙漠上留下了深深的脚印，乡只有一剑的机会。他知道舒夜不会给他第二剑的时间，一击不成就是死。高手之间本就是这么纯粹。

逐鹿中原、铺天盖地的剑势突然收到了一起，万剑化为一剑，似空中划过的流星直袭舒夜。剑式到最后已舍弃了变化，留下纯粹的剑。万物归宗，还其本源，才是剑道。剑速还在加快，像流星坠落大地，空中擦过无数的火花。

“流年”，乡这一剑用上了这一招，以自己的生命来换取剑的速度。“流年”下，流逝的却是生命和时间。一年换一倍的速度，其后以倍数递增。乡的剑速比平日快了五倍，他近30年的生命就在这“流年”中燃烧。

舒夜却在此时闭上了眼睛，一头长发空中乱舞。他右手一指，周围所有的空气旋涡全部汇集到了身前，双手似把这些旋涡抱住，不断地压缩着旋涡的尺寸。这些旋涡在压力下逐渐变小，最中间开始出现一点黑色，并慢慢地蔓延。

一瞬间乡的剑已到了身前。舒夜手中的旋涡猛地一下爆开，“破碎虚空”。乡像被一道墙阻住了，剑到了舒夜的身前再也进不得分毫。“不要啊！”此时，一人从斜边冲了过来，挡在乡的身前。舒夜手中的力量已经无法控制，倾泻之下全部打在了沙曼华身上。沙曼华的身体片片剥落瓦解，就像破碎的瓷器，“嘣”地一声在空中变成了碎片。乡楞住了，沙曼华临死前的回首一笑映入眼中。乡哭了，眼角流下的却是血泪。已满是皱纹的脸纠在一起，这心中撕裂一般的痛苦。一声哀嚎！乡举剑再向舒夜刺去。

“乡，都是你的错。”舒夜疯狂地长啸，真气从体内源源不断地发出，利用空间的力量化成利剑向乡攻去。沙曼华的死让舒夜彻底失去控制，他强行把这一切都倾泻在乡的身上，手中的力量重新开始积蓄，便待要发出最后的一击。

“怪江山如此美丽，让无数英雄痴迷。”一声长叹响起，香醒了。

舒夜眼前浮现出一片葱郁的大地。他站在空中，俯视着脚下的土地，目光所及之处，都是华夏的山河。如今，这江山已经属于自己。他不住地仰天长啸。这锦绣的江山，这如诗如画的江山，这浸透了鲜血的江山，让他付出许多代价换来的江山！突然，舒夜心中听见一声长叹，沙曼华的影子在空中浮现。“舒夜，停手吧。”那影子带着哀怨轻声说。舒夜眼中闪过一丝迷茫的情意，深爱的女子为了别的男子死在自己的手上，这江山我待与谁同享？寂寞涌上舒夜的心头。他伸出双手，想去拥抱眼前影子。双手揽去，却直直地穿过沙曼华的身体。影子像平静的水面被打破，荡荡地消失。舒夜沉浸在如画的江山中，一动不动。

刹那间，乡再度挥起的剑已划过舒夜的头颅。舒夜的眼神还在梦中看着远方，远方的江山，远方的沙曼华似乎在向他招手了……（全文完）P



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《战火兄弟连》《三国群英传Ⅴ》

《罗马——全面战争》几种自创的实用阵法

■云南 Dar.Knight

《罗马——全面战争》上市也有一段时间了，众玩家对游戏中战术阵法的讨论可谓不绝于耳。根据自己的经验，我也给大家奉上几个实用的野战阵法，希望能给新手点儿帮助。

刺猬阵

所谓"刺猬"阵，就是把方阵步兵拉成横排，左右顺次相接，矛头向外围成圆圈，让对手找不到突击的空档，以不变应万变，大大减少伤亡。

先决条件：己方主力为方阵步兵，敌方远程部队不超过2队。

适合情况：敌方以优势兵力将己方团团围住。

阵形战法：摆好阵形后，所有剩余部队进入圈内待命，用远程部队吸引敌军，等敌人冲上来后，把圈内近战步兵填到敌人冲击的地方，若有骑兵，则立刻冲出圈突袭敌军后背。

注意事项：尽量使阵形接近圆形以减少空档（菱角部位为阵形唯一的弱点），不断缩小圆圈以填补阵亡战士的空隙，敌人进攻的主力方向编队要适当加厚，远程部队尽量射击远处敌军以减少误伤，不用理会对方不成规模的远程攻击。

游牧阵

阵如其名，就是以一定规模的弓骑群杀敌于百米之外。

先决条件：己方主力为弓骑部队，对方骑兵部队不超过2队。

适用情况：对方主力为重步兵，远程武器较少，对手为蛮族效果最佳。

阵形战法：所有弓骑分两队，开启特殊编队，分散于敌主力两侧，然后你可拉近镜头来欣赏一下死在你箭雨下的敌军尸体，等弹药用尽，敌人人数和士气都差不多完了，从侧翼冲击屠杀吧。

注意事项：一定要不惜代价歼灭对方骑兵，一旦骑兵近身弓骑就是一片片地完蛋，与敌人保持一定距离，尽量把敌人集中在一处。

突变杀阵

与刺猬阵相反，这个阵的最终目的是把敌人包在里面屠杀，以最小伤亡取得最大战果。

先决条件：己方主力为方阵步兵，敌方骑兵部队少于2队。

适用情况：对方多轻步兵及远程部队，且数量与己军相当。

阵形战法：首先将方阵一字排开，能拉多长就拉多长，然后向敌军进发，距离差不多时开方阵模式挺进。与敌人接触后有两种选择，如果敌人从一个点突击，则与敌人交火的点保持不动，且所有近战步兵上前支援，左右两边向中间V字合拢，最后叠成菱形或三角形，将敌人包在其中，过不了多久敌人就溃逃了。当然，如果敌人从多点进攻，这种围法就行不通了。既然大的不行咱就改小的，与敌人接触的点一样保持不动，左右手依情况分别包"小饺子"，冲击力较强的地方近战步兵支援，胜利就在不远处了。

注意事项：骑兵一定要先歼灭掉，不然影响大局，留上2～3支预备队跟在"一"字阵后面，以防对方冲击力过强导致己方军队溃逃后阵形大乱。如果对方也有方阵则应先派骑兵或突击步兵绕至其后优先歼灭。

浅谈《地面控制II》中运输机战术

■广西 带光环的熊

在《地面控制II》中，最基本的单位便是运输机。运输机在正常游戏中生命值最高、速度最快，而且作为空中单位，它也是让所有部队到达战场的唯一途径。它拥有6个升级选项：第1项是提升装甲，提高运输机防御力；第2项是改装运输机的武器系统，升级到某些等级后会改变攻击属性，每级都会增加攻击力；第3项是提升运输机的视野，最高级时几乎可当雷达使用；第4项是给装载仓扩容；第5项是改进运输机的引擎，最高等级时甚至连导弹类攻击都追不上；第6项是提升燃料箱容量，最高级可使运输机在战场上停留2分钟。

着重从联网对战上考虑，尤其是高资源小地图的多人混战中，战场上可供占有的Victory Location和空降点很少，而且各个Victory Location之间距离很短，一般诸如空降重步兵，快速机动类战车抢占等快攻战术很难成功。此类战斗进行到了一个阶段时，必然是双方大部队死守各Victory Location，强行攻击是很吃亏的。一旦地图上的防空塔有步兵驻扎后，空降几乎送死。此时打破僵局的方法无非用攻城炮或空中打击，前者可使用反攻城武器护罩屏蔽，后者虽然无法防御，但可躲闪以减少损失。多人模式下，兵力密度越大，空中打击的效果越好，而且一方一旦选择防守，一夫当关，万夫莫开。此时与其在互相的空中打击下消耗兵力和资源，不如给运输机升级。此时运输机的优势大大体现出来——高机动性、高射程、高攻击速度、不怕空中打击……游戏中两个种族的运输机在武器LV4以前都是自动枪类攻击，专门克制攻城炮、导弹车这类轻装甲单位，几乎可在数秒内强行杀死任何一个敌人队伍里的单位。随着战斗的延续，各个等级都提高的运输机将是战场上的狙击手，高效高速地打开敌人的防线。

给运输机升级的优先级别一般为：攻击=燃料＞引擎＞视野＞装甲＞货舱。尤其是燃料，升级费用不是很高，让运输机在战场上停留的时间却大大增加。特别说明一下，两个种族的运输机LV5的武器攻击属性都是炮弹，而Viron族的LV4为毒性攻击。

首先来说说毒性攻击的意义。第1，这种攻击属性对各个装甲属性都有很明显的效果，不会出现对某种护甲属性攻击力大量削弱的现象。第2，毒性攻击具有范围性，一打一大片，对步兵有奇效。

LV5的升级消耗的AP相当高，高达5000AP，而提升的攻击力不明显，所以绝大多数情况下升级到LV4就可以了。如果经济允许，升级到LV5以后，目标应该为对手的重装甲类单位。再次建议使用运输机Rush的燃料一定要升级为LV5。不要试图到敌基地去，因为即使是满LV5甲的Dropship也很难抵挡住哪怕一个防空塔猛烈的导弹串。所以用Dropship配合Viron族对空的轻型战机满地图地去猎杀敌人贵重但脆弱的部队才是上策（例如自行火炮）。如果遇到没有防空塔的空降点，那么它的运输机基本上就会被对空战机给迅速消灭。

至于操作，应该以传统即时战略游戏中的Hit＆Run为主，利用射程优势消灭敌人。敌进我退，避开导弹类攻击。最后，切记RTS游戏没有固定的无敌战术，不可生搬硬套。P



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

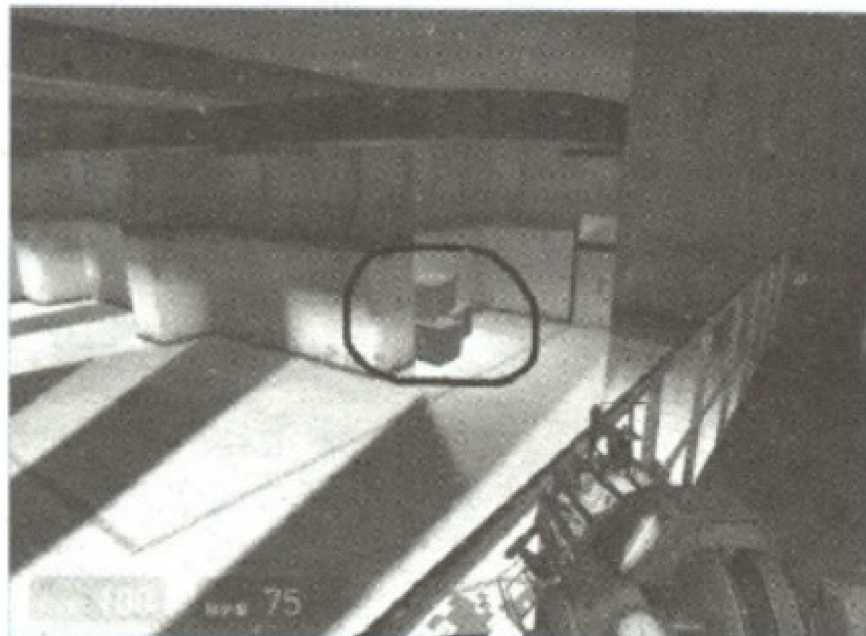
关于3处狮蚁王的技巧打法

吉林 张鹏

在《半条命2》的通关过程中一共能遇到3次狮蚁王，不知大家对这个生物坦克印象如何？笔者刚开始走硬拼的路线，总是到遍体鳞伤的地步才能把它撂倒。在冥思之后终于想出技巧打法，特与大家共享。

第1只（沙地陷阱后期）：基本没什么特殊技巧。就是走S路线防止被狮蚁王撞到，尽量跑到抵抗军门口（他们会帮你），同时用重力枪吸油桶打它，再补几枪就能打倒狮蚁王。

第2只（诺瓦矿场中期）：这里的技巧最具创意和实用性。先不要跳到楼下的浴室，在2楼的栏杆处向右下看，能看到墙角堆着3个大木箱（如图位置），用重力枪将其吸到楼下叠两层，然后勇敢地跳下去吧。你马上会听到狮蚁王冲过来的隆隆声！别犹豫，立即从叠着的箱子跳回2楼。接下来，哼哼……那狮蚁王只能在楼下胡乱撞箱子，而你可尽情宣泄心中的郁闷了！



第3只（诺瓦矿场后期）：首先忠告大家不要试图硬拼。从控制室的窗口跳到楼下，立即会有几个护卫队员和一只狮蚁王冲出来缠斗。不要理它们，马上逃到出口离开监狱，因为它们在相互厮杀，所以没人会拦着你，就这样逃出去最安全，本来这就是一场逃亡的游戏。

这就是笔者总结出来的技巧打法，操作简单，实用性强。如果控制得好，打3只狮蚁王不会受伤，这在物资奇缺的逃亡路线上极其有用。P

本期的《三国群英传Ⅴ》完美补丁和《圣域》超级装备修改器都是较高技术含量的精品，重点推荐。至于"魔兽v1.18中文完美升级包"，短短几天内近20万的下载量足够说明一切，再推荐就多余了。

■游侠补丁网 水寒



《三国群英传Ⅴ》繁体中文版v1.04升级档游侠完美补丁第二版

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Sango5v104cd.zip

使用方法：无需安装官方v1.04升级档，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：将游戏升级为v1.04版，顺利进入游戏且游戏时无需放入光盘。仅适用于繁体中文版，已修正第一版补丁无法使用新君主的Bug。（感谢游侠网CFB组织风清云淡高水平制作）



《樱花大战——恋爱中的少女》（日文版）完美补丁（Sakura Taisen 4 Koiseyo Otome）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/sakura4cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《星际之狼》补丁（Star Wolves）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/StarWolvescd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《止痛药》（中文版）补丁（Painkiller Chinese）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/PainKillercncd.zip

使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录\Bin目录下。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（游侠网及CFB组织高手小旅鼠独家制作发行）



《魔兽争霸Ⅲ》+《冰封王座》v1.18简体中文完美傻瓜升级包（WarcraftⅢ：Frozen Throne）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/wawr3cn118bt.exe

使用方法：执行Wawr3cn118bt.exe进入游侠新技术下载界面，加速下载42MB的完整补丁，而后直接执行补丁安装即可。

补丁效果：原版及资料片双版本的任意版本通用，包括历次全部内容升级和历次全部地图升级及地图编辑器升级，包括游戏免光盘和地图编辑器免光盘功能，包括兽族新增战役剧情汉化。（游侠网魔兽补丁专职人员杨梅专业制作）



《圣域》v1.8.26版+PLUS加强版超级装备修改器v2.5（SacredItem v2.5）（Sacred）

随着游戏制作者在《圣域》的历次更新中逐步加强反修改的保护，使得最新版本的游戏在修改上难度极大。让我们感谢游侠论坛会员dooyan原创制作的这款高水平修改器。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/sacreditem.zip

使用方法：执行SacredItem.exe，点击搜索按钮，然后在游戏中将鼠标移动到装备上。显示装备状态时，按Alt+Tab切换到修改器，修改器即显示当前装备的状态。修改后切换回游戏，该装备即被修改。

补丁效果：包括装备、金钱、经验、进洞出口坐标、掉落物品类型和数量等项目的修改。



《模拟人生2——大学生活》补丁（Sims2：University）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/sims2umcd.zip

使用方法：步骤较繁锁，详见压缩包内ALI213.txt文件的说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。（感谢游侠论坛会员KelvinNg原创制作）

《高级战场——战斗的未来》秘技
Advanced Battlegrounds：The Future of Combat

进入游戏按“~”后，输入以下秘技（注意区分大小写）：

Cheat.GodMode()：上帝模式

Cheat.AddAmmo()：等到500弹药

Cheat.TuneWeapons()：武器加强

Cheat.FullHealth()：生命全满

Cheat.NextMission()：任务完成

Cheat.GiveAmmo8mmLong()：得到8mm弹药

Cheat.GiveAmmo9mmShort()：得到9mm子弹

Cheat.GiveAmmo12mmShort()：得到12mm子弹

Cheat.GiveAmmo14mmLong()：得到14mm子弹

Cheat.GiveAmmoRockets()：得到火箭弹药

Cheat.GiveAmmoEnergy()：得到能源弹药

Cheat.GiveAmmoShotgun()：得到霰弹猎枪弹药

Cheat.GiveKnife()：得到刀

Cheat.GiveGrenade()：得到手榴弹

《模拟人生2——大学生活》秘技
Sims2：University

进入游戏后，按Shift＋Ctrl＋C激活作弊码对话框。

1.输入“changeLotZoning [residential | community | greek | dorm | secretsociety]”，注意输入的时候不要输入“[”、“]”和“|”。这条秘技是修改房屋性质的。Residential是民宅，Community是公共场所，Greek是学生社团，Dorm是宿舍，Secretsociety是秘密组织。需要将房屋改为何种性质的建筑，直接在changeLotZoning后输入代码即可。

2.输入“boolProp dormSpecificToolsDisabled true/false”，用False可以在宿舍里建墙、地基等。游戏默认是不能在宿舍里建墙的。

3.输入“boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true/false”，用true可以把家具放成45°斜角。

4.输入“setHighestAllowedLevel [5-11]”，这条是修改可建造的最高楼层数的。只要直接输入数字即可。

《三国群英传Ⅴ》阻止对方武将技

最近在游戏中发现更为简易方便的无敌Bug，就是在你发武将技前按住键盘里上下左右中的任意一个键，不要松手，这样你将发射的武将技就会卡住发不出去。这时你的武将会处于无敌状态，而且敌人此时也无法使用武将技。

《三国群英传V》以一当千

使用本条秘技可以只用5人，不带一兵一卒就能杀敌5000！

首先，挑选4名武将和1名军师。军师一定要有“杀气腾腾”，4名武将一定要有“噬血”之类武将技。敌军把你武将的血打下来的时候，马上使用“噬血”，并让军师使用“杀气腾腾”，此时武将很容易发动必杀技，这样血很快就能恢复全满。以此方法可杀光所有的敌兵，而不损一名武将。

惩罚者
The Punisher

首先进入游戏主菜单，再进入Extras选项→Cheats选项，然后输入以下秘技即可换成相应服装：

解锁21世纪初的服装请输入：CEILINGFAN

解锁90年代的服装请输入：WOODCHIPPER

解锁80年代的服装请输入：NAILGUN

解锁全部服装请输入：VPIRATE

《喋血街头2》最新暴力秘技
Postal 2

在游戏中按下“~”键，游戏屏幕中会出现一个对话框。在对话框中输入“SISSY”后按回车键，接着关闭此窗口，此时屏幕左上角会出现“(cheats are enabled.hope you happy.)”的字样，表明作弊模式已经开启。然后再按下Tab键，游戏窗口下方会出现输入行，输入以下代码即可达到相应秘技效果（大小写均可）：

HEALTHFUL：生命值全满

THICKSKIN：护甲全满

CARRYMORE：双倍弹药

GIMMEDAT：物品全满

HESSTILLGOOD：复活

DAWHOLEENCHILADA：得到手榴弹、飞弹、胶化汽油剂、火焰枪

MYTEAMOUSE：缩小术

SHELLFEST：喷雾消毒器

THEBESTGUN：喷雾消毒器

EXPLODARAMA：得到手榴弹、飞弹、追热器

FLAMENSTEIN：得到汽油弹、胶化汽油剂、火焰枪

SHOTGUN：得到霰弹枪弹药

LOBITFAR：得到手榴弹

TITANIII：得到飞弹、追热器

STERNOMAT：得到胶化汽油剂

FIREHURLER：得到火焰枪

CROTCHBOMB：得到地雷

THERESNOPLACELIKEOZ：跳关

IAMSOLAME：无敌

《海商王2》换妻大法
Port Royale 2

帮助别国攻占自己妻子所在地方官管辖的城市，这样该城地方长官（也就是你岳父）就会被解任，迫使他回欧洲。这时，你的妻子会给你发来一封信，说你害他父亲丢了官职，她要离开你和他父亲回欧洲，你会为你的行为得到应有的惩罚……

另外，还可以选择攻占总督的城市，迫使总督搬迁到你妻子所在的城市，这样你岳父也就丢官回欧洲了。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第七期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

游戏要不要“美女代言人”？

婷婷、沧月、阿朵、S.H.E、孙燕姿……越来越多的美女横扫玩家的视野，因为她们是“游戏代言人”。她们有充满号召力的甜美笑颜，身材曼妙，曲线玲珑，健康、时尚并且充满活力。至于她们对代言的游戏了解与否，有没有真的玩过这个游戏，并不重要……那么你认为游戏需要“美女代言人”吗？“美女代言人”对于游戏成功运营的号召力有多大？你会为了“美女代言人”去玩她代言的游戏吗？

网友发言

赞同：存在即合理。美女代言人有必要。

新浪网友 解决悖论

我不反对。不过美女代言搞腻了也可以换换别的，就像《热血江湖》找赵本山和米卢代言似的，突然爆出这条消息会吸引很多眼球啊。明星美女代言其中一个重要的作用就是提高知名度嘛！这个也可以起到同样的效果，而且单单看吸引眼球这一方面，目前（我是说目前啊）可能会更胜一筹，可是其他方面就不如美女代言了。比如说吸引眼球但是不一定会给玩家留下很好的印象，而且这《热血江湖》只是万绿丛中一点红，全红了可就没有这样的效果了。代言人只能让游戏红火一时，主要是看游戏做得怎么样。

有求必有应，看到这一片同意的呼声，看来美女代言的作用不小，我还有什么理由反对呢？

新浪网友 血精灵王子

应该有必要吧，毕竟美女也是噱头啊！有些游戏我就先看其广告，第一印象好了，对游戏其他方面的东西就自然感兴趣了！

新浪网友 guoxi0826

我想还是要先看什么类型的网络游戏比较好。像《劲乐团》这样的音乐游戏，找一个女艺人做代言就比较适合；像其它RPG类的网络游戏，我认为一个出色细腻、有个性的虚拟角色，会更适合做游戏的代言人。

新浪网友 rote.vip

网络游戏选择美女代言人，虽然内容和载体根本就不配，但也不得不做。主要的原因还不是游戏玩家的群体年龄越来越低，而且男性居多。请个美女代言人，起码能抓住眼球，青春靓丽，看着也舒服！

新浪网友 yixunj

如果找美女来代言，那么这个游戏的设计应与该美女有一点相关的东西。让人见其人，如见其游戏。

新浪网友 221.216.0.*

要！当然要。既然游戏公司请人代言，美女总比丑男强。分析一下游戏玩家的性别比例就知道了，美女当然有号召力。

反对：萝卜配黄瓜。美女与游戏无关。

新浪网友 snowy412

是不是美女代言并不重要，重要的是游戏的好坏。就算不是美女代言，只要是好游戏我都会去玩。

新浪网友 koosl

美女只对《大众软件》的封面有影响（广告），对我们玩家根本是可有可无！

新浪网友 amyleng0884

游戏公司与其花大把的钞票去捧自己的游戏代言人，不如做些切合实际的事。提高服务器质量，提高客服素质，提升游戏内涵可玩性。玩游戏的人看到自己玩的游戏是个美女代言人，可能心里会激动10秒钟；下一秒，该干什么还是干什么。美女不能代替一个游戏的本身内涵、质量、画面、效果。那样大家何必玩游戏呢？电视、时尚杂志之类，美女一抓一大把。为了美女去玩游戏，这样的游戏能留住多少人？这些人又会为了美女在游戏里面呆多久？

新浪网友 diablopanda

有实力的游戏根本就不需要什么美女；越是什么都不行的才越是自己发慌，找什么美女代言。

新浪网友 plf_f_c

游戏不一定非要美女来代言！如果要美女来代言游戏，希望她能玩一玩自己代言的游戏再来作秀！

新浪网友 wcj7779388

游戏质量、客服、平衡性是最重要的。美女？我玩游戏是从来不关心是哪个美女代言的。只有傻子游戏公司会用这招。关心美女的不玩游戏，玩游戏的不关心美女，这是大家的普遍心态。喜欢美女而玩游戏的一般是不会去练级的。游戏公司要做的是游戏的可玩性！

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM

sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

电脑也疯狂

网友发帖：希望有一天我能用鼠标双击我的钱包，然后选中一张100元，按住"ctrl-c"，接着不停地"ctrl-v"……

回帖：此文件夹已包含一个名为"100元"的文件；是否将现有文件"100元"（发行日期1990年）替换为"100元"（发行日期2000年）？是（Y） 否（N）

OP：我选N，钞票也要越久的越好，有收藏价值。

C君的MSN中了病毒，给地址簿里的每个人都发了一个消息说他要结婚了。晚上C君收到多年好友B的电话，对方声泪俱下哭诉为什么新娘不是她。C君大惊，一边手机接着电话一边打车冲到B的住处……

OP：原来电脑病毒也会做好事啊。

投票酷评

TheWorld是多窗口浏览器中的新生力量，小巧快速是它的主要特点。（203.90.184.*）

Alcohol120%易上手，功能全，有了它以后我的光驱终于可以享受双休日了！迅雷4就一个字——快！（222.212.207.*）

你问我如何下载？Http/Ftp老掉牙了，几乎找不到什么；BT？不好意思，我还赶不上那些种子们"留守"的时间；最终我喜欢上了eMule，资源广泛，只是速度慢了点儿。不打紧，彻夜开嘛！（61.130.233.*）

我装，我装，我装装装……硬盘够就行（218.62.42.*）

PC Security！相伴多年,值得信赖！（60.220.1.149）

Maxthon，好用就是硬道理。它让我舍弃了IE，舍弃了Firefox。（219.137.75.*）

Ghost使你损坏的系统幽灵般再现！（60.18.5.58）

OP：好用就是硬道理，这句话说得好。

火星笑话

OP：网络使用者们把流传很久的消息加上"火星"的前缀，意思是这个消息太OLd了，连地球人都知道。不过，在如今怀旧风气日盛的时候，回忆一些经典火星笑话，还是蛮有意思的。我先抛砖引玉一个。大家可以回忆回忆，在笑话贫瘠时代被逗笑的那些文字……欢迎推荐。

深夜，一位医生，一位土木工程师和一位计算机专家坐在一起，争论究竟哪项工作才是最古老的职业。医生说："《圣经》上写到，上帝抽出亚当的肋骨创造了夏娃，这可是外科手术。因此医生是世界上最古老的职业。"

工程师也打开了《圣经》，翻到最前面的一页说："上帝在一片混乱中创造了秩序，这肯定是有史以来做得最大最好的一项土木工程。所以土木工程师才是世界上最古老的职业。"

这时，计算机专家往椅子上一靠，狡黠地笑道："那么，你们认为这混乱是谁制造的呢？"

马鞍山视频调试篇

■湖北 朱德林

腊月廿一从武汉抵达马鞍山。安营扎寨后，迅速来到分部会场进行视频调试。发现临时缺少了一个转接器，导致不能接上音响设备，于是只好暂且罢兵。不过凭着对地形的熟知，分部同事率领我在一家很偏的电子产品经营部搜寻到了目标。当晚，使用付费软件RealConference（一套基于Internet/Intranet的远程视频会议系统）继续和武汉总部方面进行两方调试，图像清楚、音质清脆。回去睡觉美滋滋的。

故事发展起来。当天上午养精蓄锐。但意想不到的事发生了：约好三点开始的最终三地（还有北京分会场）调试，由于会场要举办一个会议而被迫后撤。出现这种非暴力不合作行为，只有在告知主会场情况后，去娱乐区娱乐先。

故事都有高潮。五点半接到该会议已闪人的通告，马上心急火燎地开始架设会场和进行调试，如安置便携电脑、投影仪、摄像头、音响设备和布线等。幸好老天眷顾，一通则三通，只是雾里看花，水中望月（会场带宽不够及网线信号衰减）。小插曲：由于某些局限，采用的是130万像素CCD的罗技快看高手版摄像头（Logitech QuickCam Pro 4000），不盈一握，而且线较短，所摄的人像小且角度不够，使操纵它的人有一种楚楚可怜的感觉。之后，公司的正式活动就开始了，当然鼓励大家干劲是中心，犒劳消化系统和激活感官中枢是基本点，这些我们都看到了。由于其它两地使用了摄像机，稳定性和实用性更胜几筹。



故事需要尾声。年会谢幕，调试的使命结束了，一切都归于平静。是夜，我爬上了网，通过摄像头这只眼，对麦克风说：这是我的像素化？还是像素化的我？

新春，新人，新榜

■晶合实验室 Say

林晓：Say是编辑部里的老同志、有名的……抬杠行为研究者。这不，拿到这期的榜单他就开始了例行的抬杠准备。可是，大概春天到的缘故吧，Say的心情大好，杠也就抬得十分温柔。

榜评期期有，榜主期期换。按说轮流坐庄执笔的榜评应该是最具个人特色的文字了，然而近期的榜评趋同现象十分明显。是榜单一潭死水少有变化所至，还是诸位的创意已被期复一期的榜评消耗殆尽？应该是兼而有之吧。看来这榜主随笔，真是应该换个写法了。

"别发牢骚，你看这两期榜单，还是有很大区别的嘛。'金山毒霸'和'Windows优化大师'换了位置，'金山游侠'和'网际快车'也换了位置，还有'紫光拼音输入法'和Windows Media Player……"林晓姐姐在一旁大声指点道。"这个……那我把上期的榜评每段之间换个位置，是否就能交差了？"林晓姐姐晕倒……

呵呵，以上只为活跃气氛，下面言归正传。其实就单个软件而言，它们的每期排名并没有太大的意义。"金山毒霸"在下期也许能夺回第一的位置，但也无法证明它比"Windows优化大师"高明。不过同样是变化不大的应用软件排行榜，要比游戏软件排行榜有更多的"技术含量"，这一点是由应用软件和游戏软件不同的升级方式决定的。应用软件的升级多伴随着更完善、友好、强大的新功能，而游戏软件的升级多是为了除虫补漏（当然也有少部分是例外，比如魔兽III不断推出的新版本，居然有人还说这是欺骗搪塞玩家，该海扁之）。从这个意义上来说，如果10年后应用软件排行榜上还有"金山毒霸"的名字，这也不足为怪，只是版本号与现在大不相同了。如果游戏软件排行榜10年后还出现"仙剑"，即使是"仙剑10"，这也是件蛮怪的事，而且就"仙剑"现在的走势来看，能不能有10还难说得很。

有人说"应用软件是拿来用的，而游戏软件则是用来怀旧的。"这话有一定的道理。很多人用软件其实不在乎其版本有多低，只要用得称手就行（这也是ACDSee 3.x版本至今还有人用的原因）。而游戏就大不相同，即使在有"仙剑"电视连续剧造势的情况下，现在还把老版"仙剑"拿出来玩的有多少？不过大宇可以推出"仙剑"一代的升级包，安装它后可多出各种剧情，这样说不定玩的人会比"仙剑2"、"仙剑3"还多。

"喂喂，这是软件榜评哦，别总说游戏。"林晓姐姐又在旁边提醒。不过游戏软件就不是软件了吗？好吧，不提游戏软件就是啦。

就本期的榜单来看，几大类软件统治排行榜的局面没有改变，主要就是杀毒软件、系统优化软件、影音播放软件、虚拟光驱软件，还有网络辅助软件等几大类。这种构成基本合理，而且短时间之内也不会有新生力量来改变这种构架。各类软件中，几强分立的局面也已经形成。杀毒软件经过长时间激烈竞争后，目前只剩下了金山和瑞星两家。Alcohol120%、"虚拟光驱"还在榜上，DAEMON Tools却不见了踪影，它不会真的就这么消失了吧。入榜的影音播放软件数量比较多，有Windows Media Player、Real Player、WinDVD、Media Player Classic（注意排名先后）。不过我认为WinDVD可能会慢慢淡出，目前排名最后的Media Player Classic则可能会高歌猛进，甚至成为老大。软件本身良好的兼容性及使用简便程度，会让越来越多的人选择它。QQ的坐大是多种因素共同造成的，而"新浪朗玛UC"的入榜同MSN Messenger的踪影不见，似乎在告诉大家一个事实——软件榜上国产软件做主，看来MSN要成大气候还需要时间和机遇。

一个人如果出了名，他变得更有名就容易得多。一款软件也是如此，可是默默无闻的软件想打出名气就难得很。其实我们日常用的软件，除了榜上的各位外，还有不少共享软件。这些软件也很优秀，我们的读者应该来一场"造星"运动，让这些优秀软件有展示自己实力的机会。小编我除了喜欢电脑外，还喜欢围棋。听说前一阵子的"新人王赛"（专门给年轻棋手准备的比赛），等级分所有棋手中排名第一的古力也有参加。古力算不算新人呢？这种比赛新人露脸的机会又有多少？衷心希望我们的应用软件会有名副其实的"新人排行榜"，如此中国的软件业、广大电脑使用者和共享软件作者才能形成"多赢"的局面。

编辑推荐软件

推荐编辑 Artec

BitComet 0.57：一个非常好用的BT下载软件，可以突破内网限制，对硬盘的伤害也较小。

MSN Shell：想知道为什么别人的MSN头像会显示得那么大吗？试试这个吧。

Windows Media Player10：真的不一样了哦，越来越好用，越来越强大。

EO Video：视频转换高手，想当年与MPC双剑合璧，"转"遍天下无敌手。

TOP TEN

龙虎榜 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.5Build5.124	1	694	↑	鲁锦
金山毒霸	2005	2	637	↓	金山公司
WinRAR	3.42	3	604	○	Eugene Roshal
金山游侠	V	4	581	↑	金山公司
网际快车	1.65	5	558	↓	JetCar软件工作室
紫光拼音输入法	3.0.0.3045	6	537	↑	清华紫光软件股份有限公司
Windows Media Player	10.0	7	494	↓	Microsoft
瑞星杀毒软件	2005	8	476	○	北京瑞星公司
3721中文网址	2.81Build806	9	423	↑	国风因特软件有限公司
金山快译	2005	10	388	↑	金山公司
超级兔子魔法设置	6.60	11	365	↓	蔡旋
金山词霸	2005	12	270	↓	金山公司
Real Player	10.5bulid6.0.1-2.1056	13	234	○	RealNetworks
Alcohol120%	1.9.2Build1705	14	201	↑	Alcohol Soft Development Team
虚拟光驱	7.12	15	194	↑	东石软件公司
Maxthon	v1.1.120	16	193	↑	Blood Chen
天网防火墙	2.73build0128	17	166	↓	众达天网技术有限公司
WinDVD	4.0中文版	18	150	NEW	InterVideo
Media Player Classic	6.4.8.3	19	126	○	Guliverkli
新浪朗玛UC	2005 I Beta3	20	115	↓	朗玛信息技术有限公

本榜所列软件版本号截止于2005年3月20日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（网际快车）1.65简体中文版	2 203 822
2	RealONE Player 2.0Build6.0.11.872简体中文版	1 744 036
3	WinRAR3.42简体中文版	1 296 338
4	腾讯QQ2004 II 正式版	981 779
5	Microsoft Media Player 9简体中文版9.00.00.2980	782 795
6	豪杰超级解霸3000英雄版	698 553
7	影音传送带（Net Transport）1.93.275	576 485
8	mxie马克思ie新春特别版0.3.1.6	563 763
9	Winamp 2.95简体中文汉化标准版	541 111
10	BitComet正式版0.57	539 91

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	7.0
Winamp	5.05
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V9

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡；网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/；手机投票短消息格式TPR软件代码（代码见读者咨询卡背面），咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

永恒

ONLINE

www.cdchina.com.cn

我尊贵的勇士们，让我们在此一起立誓。
我们只为正义与公理而战，绝不为自私的理由而战。
我们要帮助所有需要帮助的人，我们也要互相支援。
我们要以温柔对待软弱的人，但要严惩奸恶之徒！

上海群皓网络科技有限公司
Shanghai QunHao Netcom Technology Co.,Ltd.


群皓网络 QunHao Netcom

GNI GAME AND I SOFT

SAMSUNG

金山华络 KINGSUN VINET

DELL 戴尔

你身边的IT专家

无线宽屏，自由更宽广

戴尔直达

始发站	终点站		时间
DELL	北京	张先生	09:3
DELL	兰州	IT经理	10:3
DELL	杭州	王女士	09:3

Inspiron™ 6000，用一流的性价比和可用性，在笔记本电脑的演进史上书写着辉煌段落。它采用英特尔®迅驰™移动计算技术，及Intel® 915PM芯片组，为它提供了顶尖的无线计算能力；独特的黑亮宽屏更显大气风范，外置多媒体触键，都令它的每一个细节处处生辉，但是它的价格绝对不须你仰视，快来体验吧！

Dell™ Inspiron™ 6000 系列笔记本 ¥12,299 采用64MB独立显卡

Dell™ Inspiron™ 6000 系列笔记本 ¥13,699 采用128MB独立显卡

优惠十足 精彩难挡

购买Inspiron™ 9300 指定机型最高可享受：

- 现金优惠¥3,000
- 免费升级至60G[1]硬盘（价值¥500）
- 免费升级至DVD RW（价值¥600）
- 免费获得电脑包和光电鼠标（价值¥400）

总价值 RMB4,500

（优惠有效期：4月16日至4月22日）

本版广告有效期2005年4月16日至2005年4月29日

（图片仅供参考）

www.dell.com.cn 上网订购方可享受网上价格及更多优惠

Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional。

Inspiron™ 6000 尖端科技 15.4英寸液晶宽屏

免费升级至60GB[1]硬盘 免费升级至DVD RW 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器730 (1.60GHz,2MB L2 Cache,533MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Mobile Intel® 915PM芯片组
- 512MB(2x256) DDR2 内存
- 60GB[1] 硬盘（5400转）
- 15.4英寸Wide Aspect XGA TFT显示屏
- 24X DVD/CD-RW Combo Drive
- 64MB PCI Express™ ATI® Mobility™ Radeon™ X300显卡

原价 人民币14,899 优惠RMB 2,600（4月16日至4月22日）

上网订购价：¥11,999（4月16日至4月22日）

¥12,299 E-VALUE 配置代码：M520419

加RMB1,400元，即可升级至1GB (2X512)内存

Inspiron™ 6000 尖端科技 15.4英寸液晶宽屏

免费升级至80GB[1]硬盘 免费升级至DVD RW 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器730 (1.60GHz,2MB L2 Cache,533MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Mobile Intel® 915PM芯片组
- 512MB(2x256) DDR2 内存
- 60GB[1] 硬盘（7200转）
- 15.4英寸Wide Aspect XGA TFT显示屏
- 24X DVD/CD-RW Combo Drive
- 128MB PCI Express™ ATI® Mobility™ Radeon™ X300显卡

原价 人民币15,999 优惠RMB 2,300（4月16日至4月22日）

上网订购价：¥13,399（4月16日至4月22日）

¥13,699 E-VALUE 配置代码：M520420

加RMB1,400元，即可升级至1GB (2X512)内存

Inspiron™ 510m-n 轻薄便携 14.1英寸XGA显示屏

免费升级至60GB[1]硬盘 免费升级至Combo 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器715 (1.50GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g) mini PCI card
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存 ● 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 集成英特尔® Extreme Graphics 显卡（64MB共享显存）

原价 人民币8,999 优惠RMB 1,000（4月16日至4月22日）

¥7,999 E-VALUE 配置代码：M520405

加RMB500元，即可升级至512MB (2X256)内存

Inspiron™ 600m 强劲轻薄 32MB独立显卡

免费升级至60GB[1]硬盘 免费升级至Combo 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器715 (1.50GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200(802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Intel® 855PM芯片组
- 256MB DDR 内存 ● 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB DDR ATI® Mobility™ Radeon™ 9000 4X AGP 显卡

原价 人民币10,699 优惠RMB 1,300（4月16日至4月22日）

上网订购价：¥9,299（4月16日至4月22日）

¥9,399 E-VALUE 配置代码：M520407

加RMB500元，即可升级至512MB (2X256)内存

Inspiron™ 700m 强劲轻薄 12.1英寸WXGA超亮炫彩宽屏

免费升级至60GB[1]硬盘 免费升级至Combo 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器725 (1.60GHz,2MB L2 Cache,400MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Intel® 855GME芯片组
- 256MB DDR 内存
- 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 12.1英寸WXGA超亮炫彩宽屏
- 8X Max DVD-ROM
- 集成英特尔® Extreme Graphics 显卡（64MB共享显存）

原价 人民币11,699 优惠RMB 1,900（4月16日至4月22日）

上网订购价：¥9,699（4月16日至4月22日）

¥9,799 E-VALUE 配置代码：M520412

加RMB500元，即可升级至512MB (2X256)内存

Inspiron™ 9300 超级影音多媒体中心 17英寸液晶宽屏 新

免费升级至60GB[1]硬盘 免费升级至DVD RW 免费获得电脑包和光电鼠标（4月16日至4月22日）

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术[2]
  - 英特尔® 奔腾® M处理器730 (1.60GHz,2MB L2 Cache,533MHz)
  - Intel® PRO Wireless 2200 (802.11b/g)mini PCI card
- 预装 Microsoft® Windows® XP Home（家庭版）
- Mobile Intel® 915PM芯片组
- 512MB(2x256) DDR2 内存
- 40GB[1] 硬盘（5400转）
- 17英寸UltraSharp™ XGA显示屏
- 24X DVD/CD-RW Combo Drive
- 64MB PCI Express™ ATI® Mobility™ Radeon™ X300显卡

原价 人民币17,999 优惠RMB 3,000（4月16日至4月22日）

上网订购价：¥14,499（4月16日至4月22日）

¥14,999 E-VALUE 配置代码：M520421

加RMB1,400元，即可升级至1GB (2X512)内存

所有Inspiron™笔记本电脑都可享受1年内有限保修(1年内下一工作日上门服务[2])和全面保护[5]。

● 加699元可升级为2年内下一工作日上门服务[2] ● 加1,338元可升级为3年内下一工作日上门服务[2]

● 加629元可在3年有限保修(含3年内下一工作日上门服务[2])基础上，获得第2,3年全面保护服务[5]，详情请访问http://www.dell.com.cn/bsd/service

戴尔推荐企业及政府教育用户使用OptiPlex™商用台式机和Latitude™商用笔记本，以满足更低总体拥有成本的要求，详情请洽戴尔销售代表。

Axim™ X50/X50v 掌上电脑

Intel® X-Scale处理器416MHz/624MHz

支持SD及CF卡插槽和蓝牙技术

50v配备Wi-Fi技术及3.7英寸高清晰显示屏

¥2,699/¥4,499

2300MP投影仪

高流明 2300（最大）

高对比度 2100:1

¥16,999

Windows XP 正版软件能给您带来

- 无毒担保，确保无忧工作和程序使用
- 不断的阅读技术升级支持，安全和效率得以提升
- 确保您获得程序的全部功能性，免受无法预测的崩溃风险

辨明正版Windows XP，请认准主机机箱上的正版标签，或访问正版网址：www.howtotell.com/cs 确认正版软件，品质有保障。

仅限一单最多购买5台，免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00，同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话：0592-8183110

上网订购 更可享受 更多优惠！

www.dell.com.cn/2018

度身定制 就在戴尔 立即拨打

800-858-2018

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

英特尔®迅驰™移动计算技术

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN